

σ α  μ α

ρ λ α γ σ  ρ ε

τοπίο παιχνιδιού στο Ζάππειο



ιούλιος 2021

Διπλωματική εργασία

Calma Playscape | τοπίο παιχνιδιού στο Ζάππειο

Calma Playscape | game landscape in Zappeion

Λεβέτσιου Χριστίνα & Χαρδάκη Μαρία

Επιβλέπουσα καθηγήτρια: Βοζάνη Αριάδνη

Σύμβουλος καθηγητής: Βασιλάτος Παναγιώτης

Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο Σχολή Αρχιτεκτόνων Μηχανικών

Ιούλιος 2021

περιεχόμενα

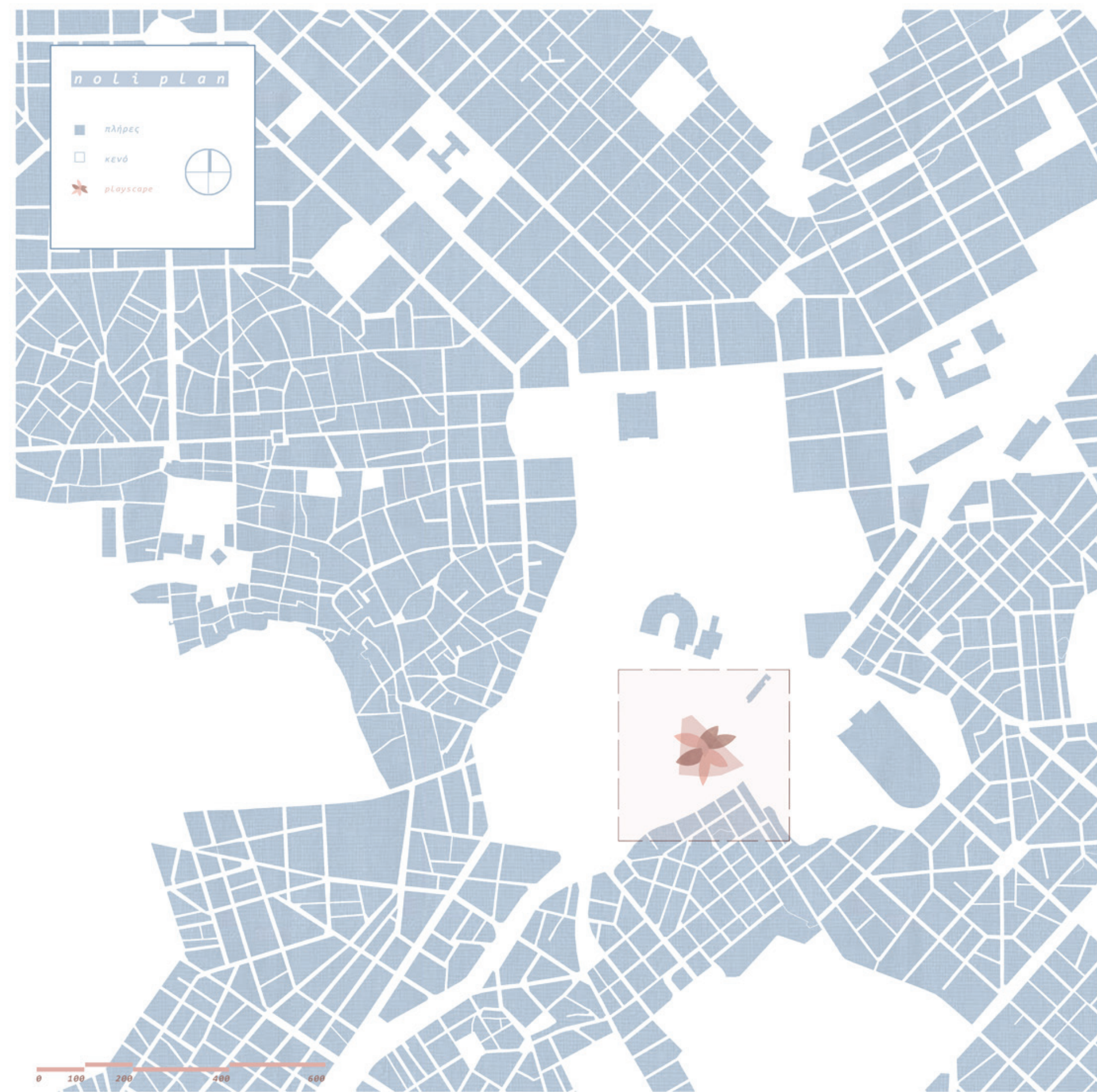
1. σημείωμα	σελ 7
2. χάρτες	σελ 9
3. ο τόπος	σελ 17
4. πρόπλασμα 1/500 πρώτη ιδέα	σελ 27
5. πρόπλασμα 1/200 πρώτη φάση σύνθεσης	σελ 31
6. πρόπλασμα 1/50 συνθετικές λεπτομέρειες	σελ 37
7. η σύνθεση ολοκληρωμένη μορφή	σελ 43
8. τομή α_α	σελ 47
9. τομή β_β	σελ 55
10. τομή γ_γ	σελ 65
11. τομή δ_δ	σελ 75
12. στοιχεία σύνθεσης κατασκευαστικές λεπτομέρειες	σελ 85
13. πρόπλασμα 1/100 η σύνθεση	σελ 97
14. απόψεις του playscape αισθητικό κολάζ	σελ 109
15. σημείωμα	σελ 119
16. ευχαριστίες	σελ 121

Σημείωμα

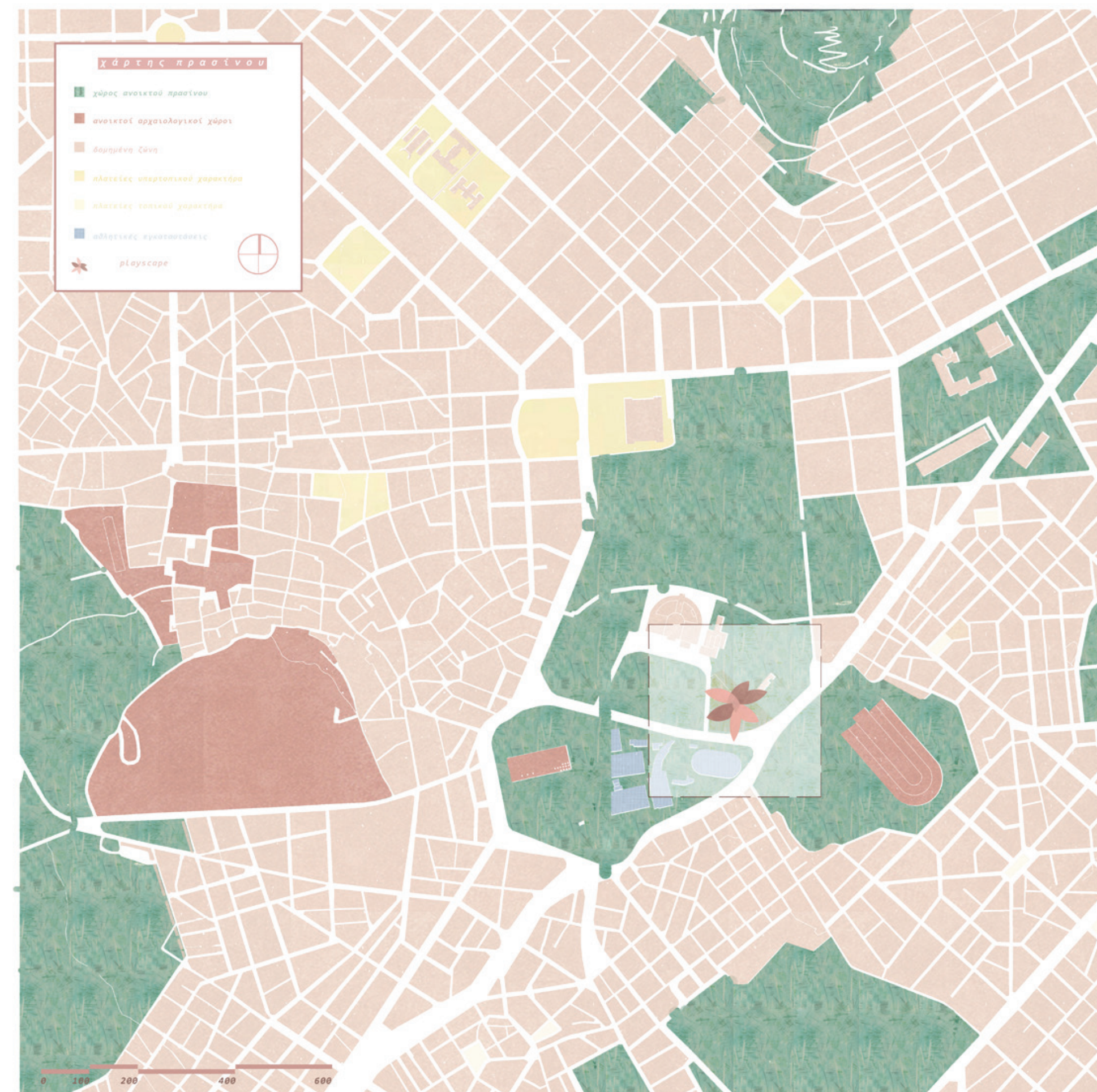
Η διπλωματική που θα αναλυθεί παρακάτω με θέμα το σχεδιασμό ενός τοπίου παιχνιδιού στο Ζάππειο, αφορμάται από την έννοια του παιχνιδιού ως δημόσιου δρώμενου, ως αρχετυπικής ανθρώπινης κατάστασης που αναπτύσσεται πηγαία και συναντάται σε κάθε τόπο, εποχή και κοινωνικοπολιτισμικό πλαίσιο, συνυφασμένη με τον όρο του “homo ludens”, επαναπροσδιορίζοντας με τη δυναμική του τους όρους της σύγχρονης πόλης, του ανθρώπου που παίζει, σύμφωνα με τον Huizinga Johan (Huizinga Johan, 1949, Homo Ludens: a study of the play - element in culture, Routledge & Kegan Paul Ltd 39 Store Street, London W6E 7DD 9 Park Street).

Ο Huizinga Johan, ορίζει το παιχνίδι ως τη θεμελιώδη βάση πάνω στην οποία ο πολιτισμός γεννάται, πλάθεται και εξελίσσεται. Θεωρεί ότι ο πολιτισμός προκύπτει από την έμφυτη στον άνθρωπο τάση να παίζει, και οι διάφορες πολιτισμικές μορφές μπορούν να κατανοηθούν ως εκδηλώσεις ή μεταμορφώσεις της θεμελιώδους ορμής προς το παιχνίδι.

χάρτες

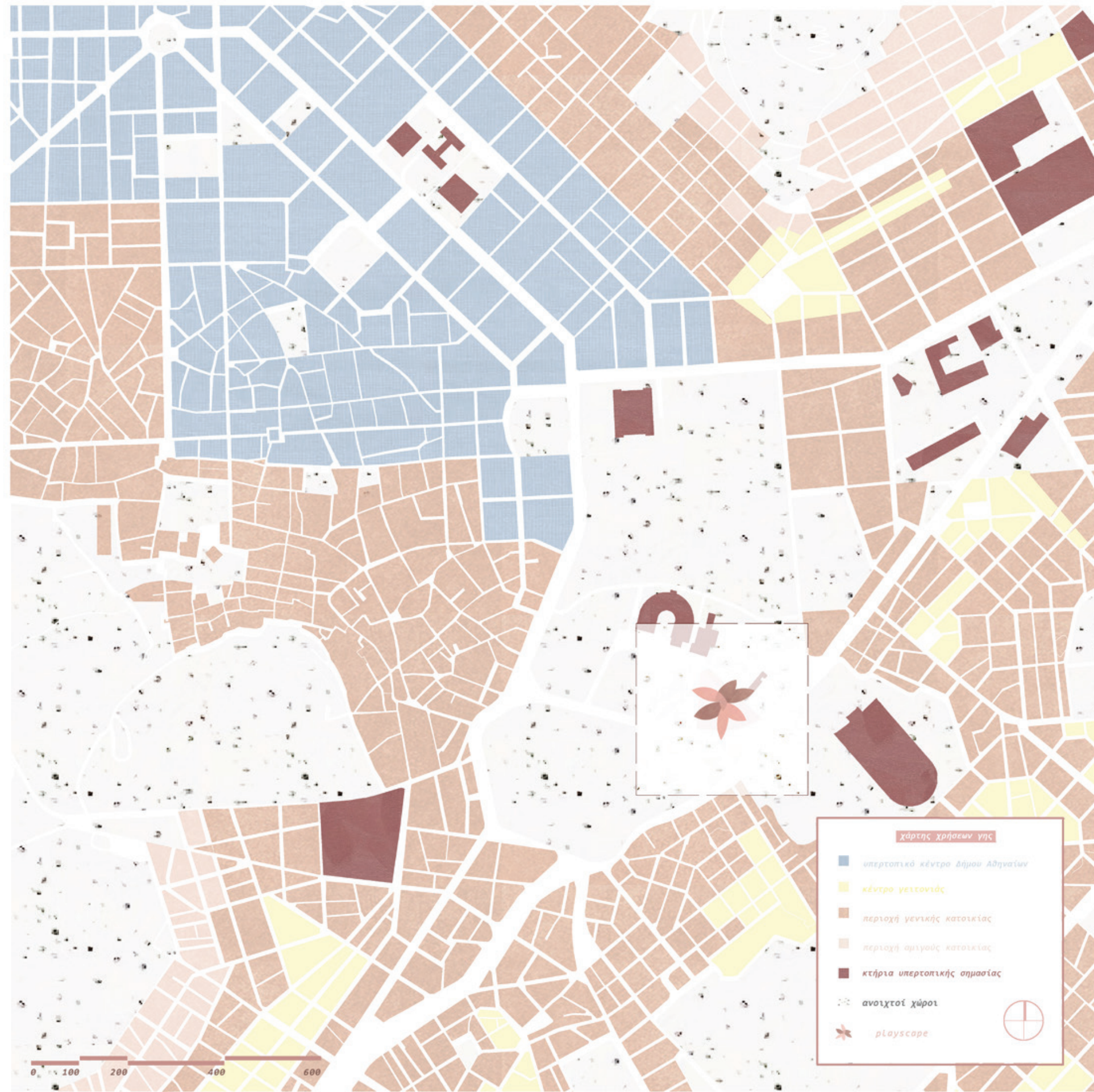


Η τοποθεσία που επιλέξαμε για την πρότασή μας είναι η θέση της υπάρχουσας παιδικής χαράς του Ζαπείου, που εντοπίζεται στο κέντρο της Αθήνας κι εντός του πάρκου του Ζαπείου Μεγάρου. Σε αντίθεση με την εικόνα της Αθήνας ως μίας πυκνοδομημένης μητρόπολης στο σύνολό της, εξετάζοντας τη σχέση κενού - πλήρους στο εστιασμένο τμήμα του κέντρου περιφερειακά της τοποθεσίας μας, διαπιστώνουμε την ύπαρξη τριών εκτενών ανοιχτών σημείων μεταξύ των οποίων παρεμβάλλεται το πυκνό δίκτυο του δομημένου χώρου.



Κατηγοριοποιώντας τους ανοιχτούς χώρους, διαπιστώνουμε ότι η πρώτη εκτενής ενότητα είναι ο λόφος της Ακρόπολης, που παρουσιάζει αρχαιολογικό κι ιστορικό ενδιαφέρον, ενώ οι επόμενες δύο μεγάλες ενότητες αποτελούν πράσινους πνεύμονες του κέντρου, και αυτοί είναι ο λόφος του Λυκαβηττού και η ενότητα του Εθνικού κήπου και του πάρκου του Ζαπείου. Παράλληλα, νοτιοανατολικά της περιοχής μας, εντοπίζουμε το λόφο του Αρδηττού και το Καλλιμάρμαρο.

Στη συνέχεια, οι μικρότερης κλίμακας ανοικτοί χώροι κατηγοριοποιούνται και αυτοί ανάλογα με τα χαρακτηριστικά τους: εντοπίζουμε πλατείες υπερτοπικού χαρακτήρα καθώς και πλατείες-κέντρα γειτονιάς.

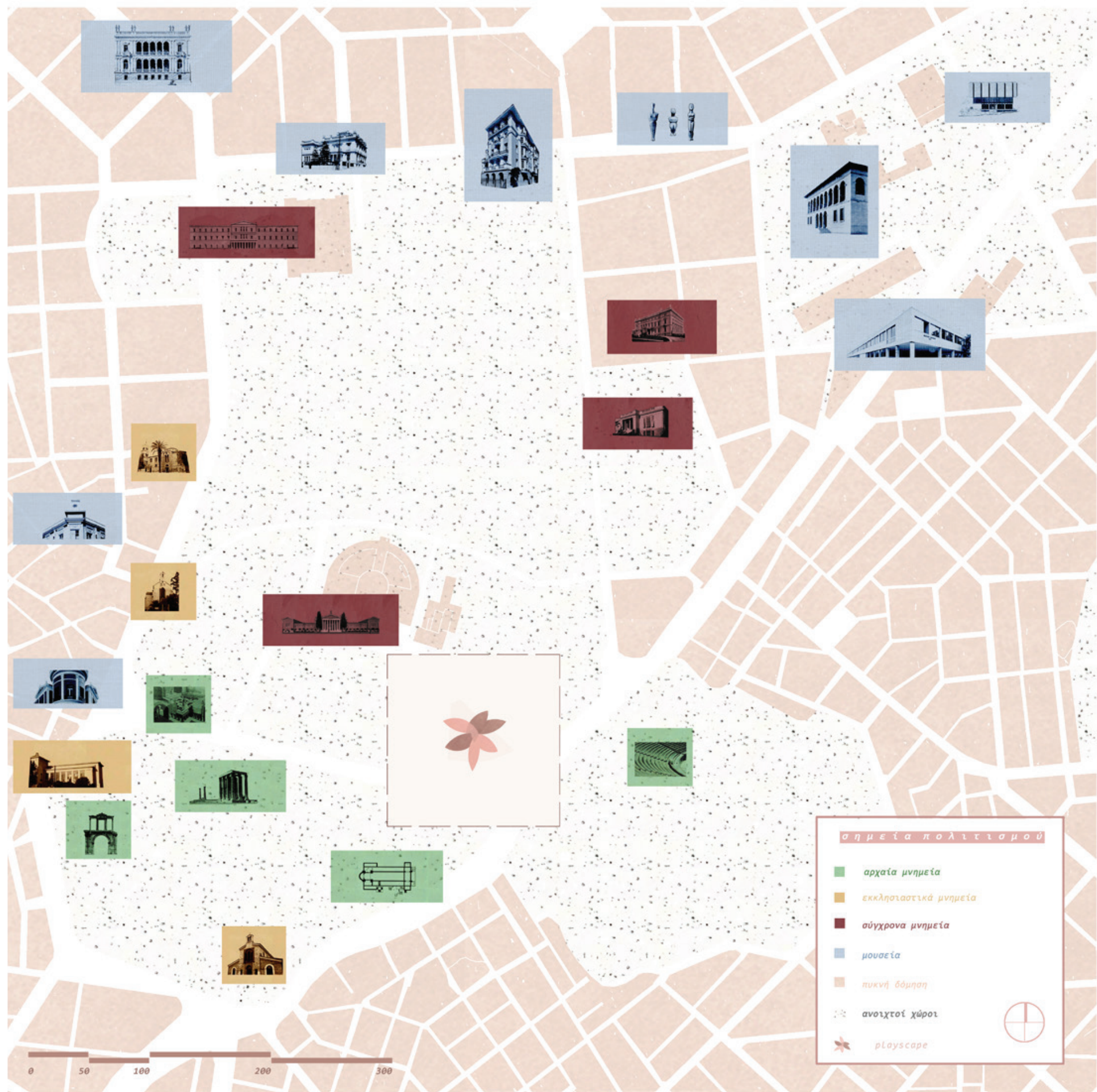


Στη συνέχεια εξετάσαμε τις γενικές χρήσεις γης του δομημένου χώρου. Ξεχωρίζουμε το υπερτοπικό κέντρο του δήμου της Αθήνας, όπου συγκεντρώνονται εμπορικές και διοικητικές λειτουργίες, καθώς και τις περιοχές κατοικίας, με κύριες γειτνιάζουσες το Παγκράτι στο νότιο τμήμα και το Κολονάκι στο βόρειο. Επιπροσθέτως, εντοπίζονται ορισμένα κέντρα σε κάθε γειτονιά, όπου συγκεντρώνονται οι περισσότερες λειτουργίες κοινής απεύθυνσης, εμπορίου, αναψυχής ή εξυπηρέτησης.

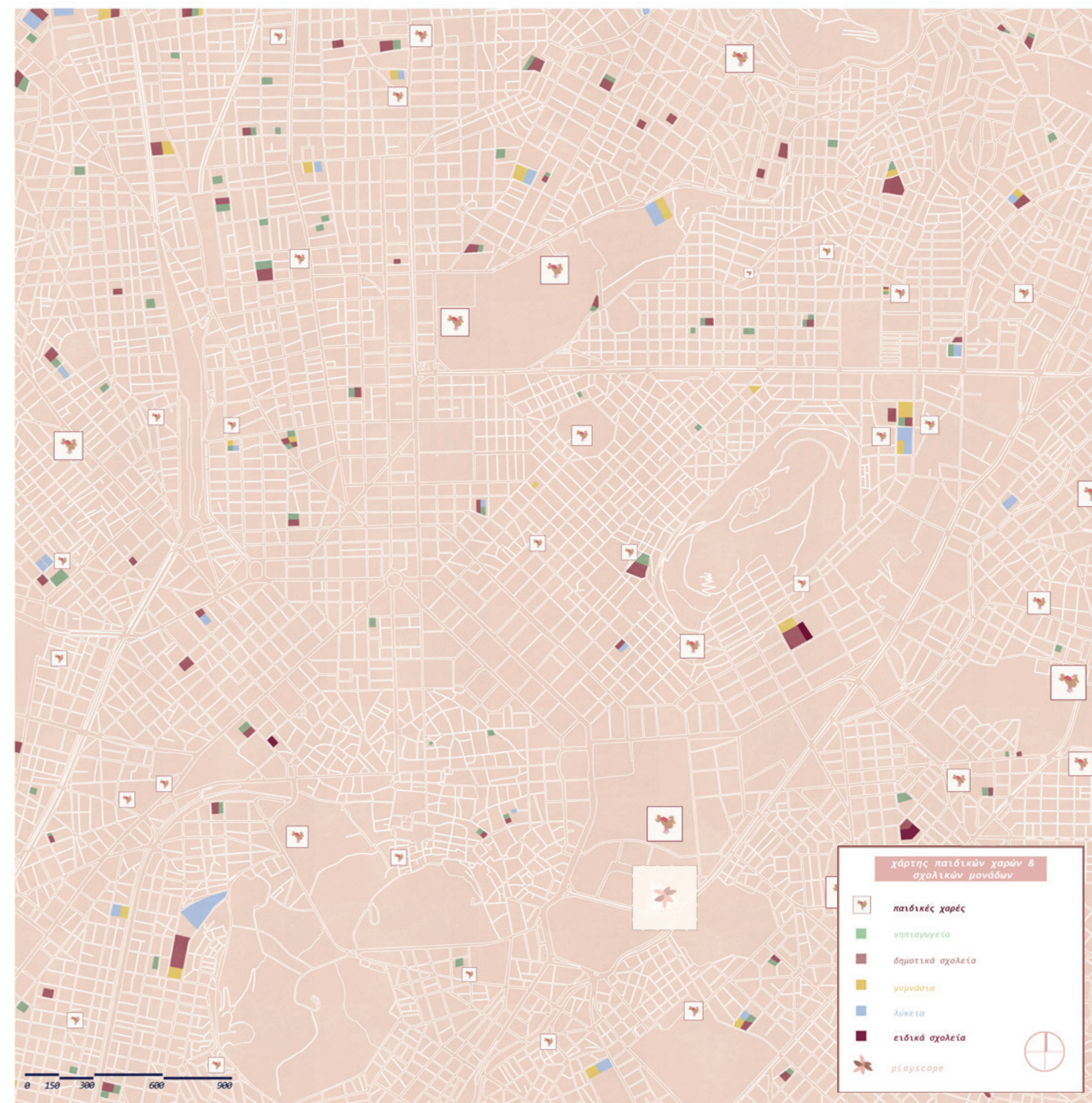


Η ενότητα του Εθνικού Κήπου και του Πάρκου Ζαπείου περικλείεται από τους οδικούς άξονες Βασιλίσσης Σοφίας, στο βόρειο τμήμα, Ηρώδου Αττικού στο ανατολικό, Βασιλίσσης Όλγας στο νότιο και Βασιλίσσης Αμαλίας στο δυτικό. Παράλληλα, εντοπίζονται και στάσεις των μέσων σταθερής τροχιάς που συνδέουν την περιοχή με το υπόλοιπο της Αττικής. Πλησιέστερος σταθμός μετρό είναι του Συντάγματος, ενώ το τραμ πραγματοποιεί στάση επί της Βασιλίσσης Όλγας πλησίον του playscape.

Επιπλέον, η τοποθεσία του Playscape είναι προσβάσιμη από το εσωτερικό του Πάρκου μέσω του υπάρχοντος δικτύου μονοπατιών.

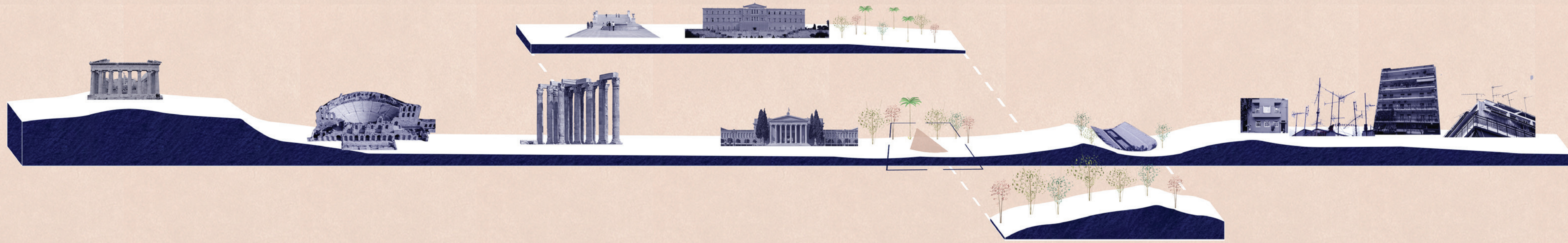


Στον παρόν χάρτη αποτυπώνουμε τα βασικά τοπόσημα και τους χώρους πολιτισμού της περιοχής, καθώς αντιλαμβανόμαστε το παιχνίδι ως βασικό πολιτισμικό στοιχείο, και συνεπώς η πρότασή μας εντάσσεται νοηματικά στο δίκτυο αυτό.

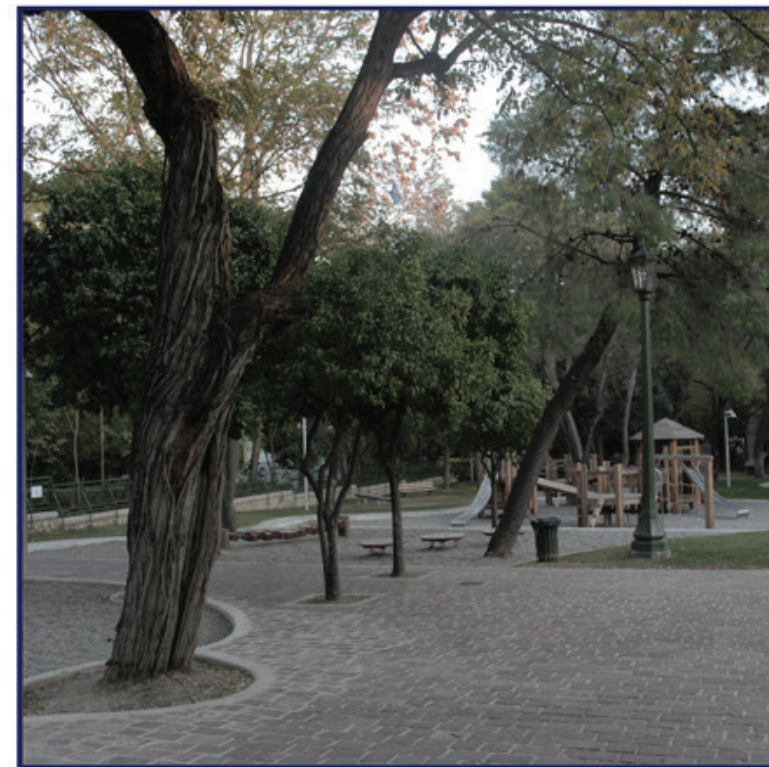


Στο χάρτη αυτόν παρουσιάζονται οι παιδικές χαρές και τα σχολικά συγκροτήματα του δήμου Αθηναίων. Τα σχολεία, αποτυπώνονται ως εργαλείο μέτρησης της κλίμακας του πληθυσμού των παιδιών. Συνεπώς διαπιστώνουμε ότι οι ανοιχτοί χώροι παιχνιδιού δεν επαρκούν βάσει της διαφοράς στην πυκνότητα των σχολείων και των χώρων παιχνιδιού, όπως αυτά χωροθετούνται στον αστικό ιστό.

ο τόπος



0 50 100 200 300



υφιστάμενη παιδική
χαρά



υφιστάμενη φύτευση

Εξετάζοντας την τομή του συνοριακού περιβάλλοντος της περιοχής μας, διαπιστώνουμε την πολυμορφία του αναγλύφου όπως αυτή διαμορφώνεται εξαιτίας των υψομετρικών διαφορών, με χαρακτηριστικά σημεία το λόφο της Ακρόπολης, τον Αρδηττό και την τομή του Καλλιμάρμαρου. Εμείς βρισκόμαστε στο χαμηλότερο σημείο της ευρύτερης περιοχής, η οποία με εξαίρεση το δομημένο ιστό του Παγκατίου αποτελείται από ιστορικά σημαντικούς χώρους και χώρους πρασίνου

Στην τοποθεσία της πρότασής μας αυτή τη στιγμή βρίσκεται η παιδική χαρά του Ζαπτείου, η οποία περιλαμβάνει όλα τα τυπικά παιχνίδια μίας παιδικής χαράς, όπως και η αντίστοιχη του Εθνικού κήπου που βρίσκεται σε απόσταση επτά λεπτών. Παράλληλα, το μοναδικό παιχνίδι για ΑΜΕΑ που διατίθεται ένα κυκλικό έλασμα, με λειτουργία τυπολογίας γύρω-γύρω-όλοι.

Χαρακτηριστικό της περιοχής μελέτης, αποτελεί η έντονη φύτευση. Στο εστιασμένο τμήμα της πρότασής μας συναντάμε κυρίως πεύκα και ευκάλυπτους, ενώ συνολικά στο πάρκο Ζαπτείου-Εθνικού κήπου μπορεί κάποιος να συναντήσει πληθώρα τοπικών και εισαγόμενων ειδών. Ορισμένα από τα δέντρα της περιοχής σμιλεμένα από το χρόνο έχουν αποκτήσει κλίσεις και σχήματα ικανά να ξυπνήσουν τη διάθεση για παιχνίδι. Βασικό λόγο επιλογής της συγκεκριμένης τοποθεσίας είναι η πυκνή φύτευση. Αναγνωρίζοντας την ανθρώπινη ανάγκη για επαφή με τη φύση και την σύνδεση της διαδικασίας αυτής με το παιχνίδι επιλέξαμε να δημιουργήσουμε ένα playscape συμπεριληπτικό ως προς το φυσικό στοιχείο εντός της πόλης.

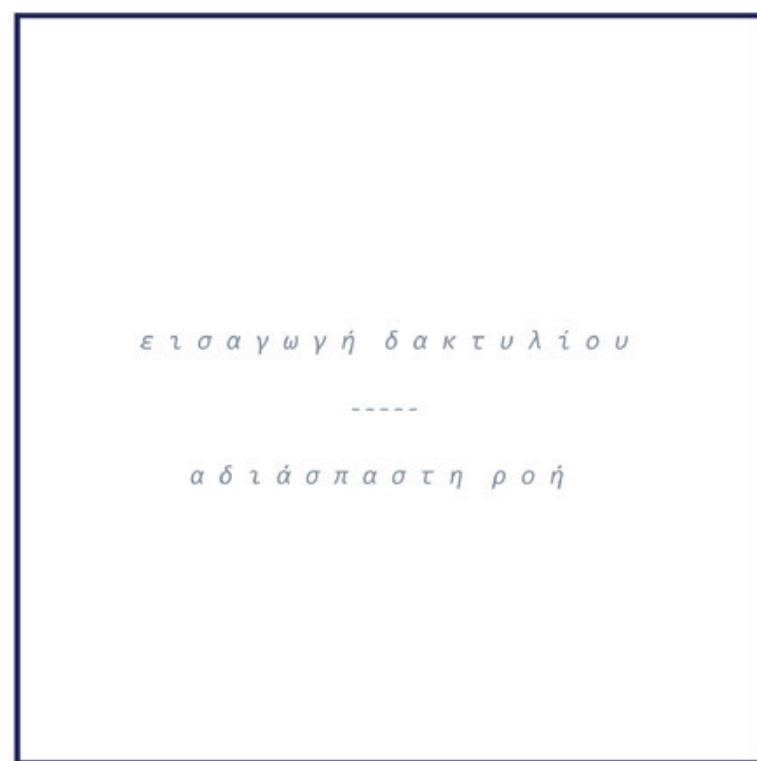


Στον παρόν χάρτη αποτυπώνονται οι θέσεις της υφιστάμενης φύτευσης, και η οριοθέτηση της περιοχής της υφιστάμενης παιδικής χαράς. Ανατολικά, εντοπίζουμε το γυμναστήριο Ι.Φωκιανός, ενώ δυτικά εκτείνεται ο κήπος του Ζαπτείου. Βόρεια συναντάμε και την Αίγλη που διαθέτει καφέ-εστιατόριο και θερινό σινεμά.



πρόπλασμα 1/500

πρώτη ιδέα

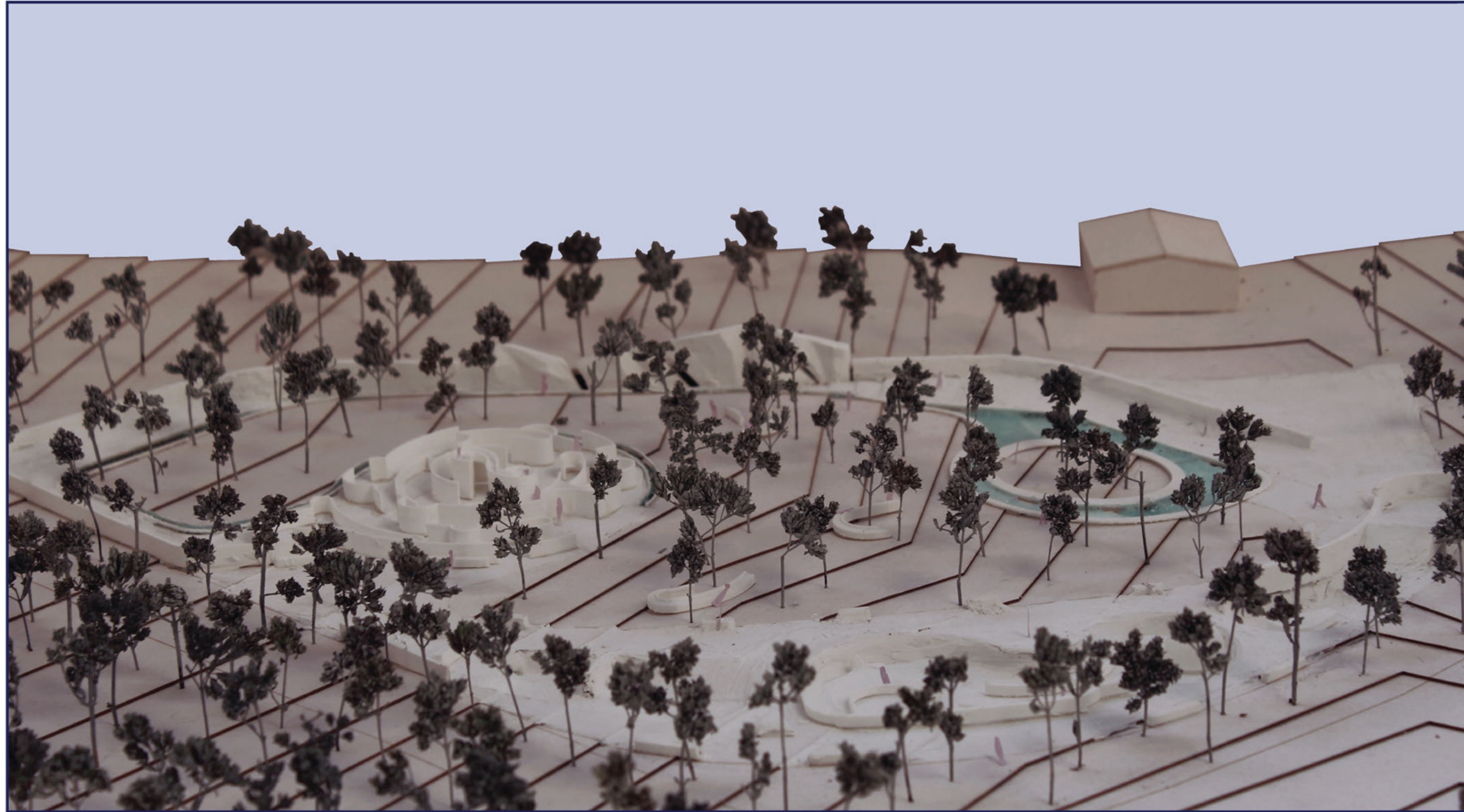


Με εκκίνηση τους άξονες του παιχνιδιού και του τόπου, οδηγηθήκαμε στη δημιουργία ενός προπλάσματος σε κλίμακα 1.500 που αποτυπώνει τις προθέσεις μας. Επιθυμία μας είναι η δημιουργία ενός γλυπτικού χώρου παιχνιδιού που να αλληλεπιδρά με το αστικό πράσινο και να περιλαμβάνει το φυσικό στοιχείο: νερό, χώμα, φύτευση. Τα στοιχεία της φύσης χρησιμοποιούνται από την φαντασία των παιδιών και ανάγονται σε στοιχεία παιχνιδιού καθ' εαυτά, γι' αυτό και διατηρούνται στο χώρο στις αρχετυπικές μορφές τους: οι κορμοί των δέντρων, το τρεχούμενο νερό, το χώμα. Τα στοιχεία των παιχνιδιών βρίσκονται σε ένα ροϊκό αδιάσπαστο δακτύλιο και διαδέχονται το ένα το άλλο έτσι ώστε το όλον να αποτελεί ένα χωρικό γλυπτό.

πρόπλασμα 1/200

πρώτη φάση σύνδεσης





Επειτα, οι δράσεις και οι υλικές ποιότητες των στοιχείων απέκτησαν χωρική υπόσταση μέσω του προπλάσματος που κατασκευάσαμε σε κλίμακα 1.200.

Ο δακτύλιος πλέον χωροθετείται στον τόπο, ενώ ορίζουμε δύο εισόδους:

- μία κύρια που προσλαμβάνει τις ροές από το Ζάππειο
- μία μικρότερης κλίμακας που δέχεται τις ροές από τη Βασιλίσσης Ολγας και το Φωκιανό

Ακόμη, οι καταστάσεις που χωροθετούνται στο *playscape* προκειμένου να ικανοποιούν τη συνθήκη των ρημάτων είναι:

- Ο λαθύρινθος
- Ο Αναρριχητικός τοίχος
- Το παιχνίδι του νερού
- Το *skate park*.
- Για τις καταστάσεις αυτές, εμείς προτείνουμε μία βασική χρήση που δίνει και το αντίστοιχο όνομα, όμως οι κανόνες και ο τρόπος που θα χρησιμοποιηθούν μέσα στο παιχνίδι είναι ελεύθερος να οριστεί κάθε φορά από τον άνθρωπο. Στην πραγματικότητα σχεδιάζουμε τις προϋποθέσεις ώστε να μπορέσει να συμβεί το γεγονός, αλλά μόνο με την πρωτοβουλία και τη διάθεση του υποκειμένου. Επιθυμούμε το παιχνίδι να προκύπτει μέσα από την αυτόθουλη κίνηση, τη φαντασία, τη δραστηριότητα του υποκειμένου. Να προκύπτει από την αλληλεπίδραση του σώματός με το χώρο μέσα από πειραματικές διαδρομές, άγνωστες και με υπαρκτό το στοιχείο της έκπληξης.

Παράλληλα, τα δύο υλικά που χρησιμοποιούμε, το υγρό και το στερεό, βρίσκουν τις διαδρομές τους:

- Ο κύριος δακτύλιος εγγράφει τη βασική ροϊκή διαδρομή
- Το νερό πραγματοποιεί μία πορεία ευθύγραμμη που έχει υλική ροή

Ακόμη, στο τμήμα που διατηρούνται τα δέντρα και το χώμα, εσωτερικά του *playscape* χωροθετούνται και σχεδιάζονται χώροι καθιστικών.

προπλάσματα 1/50

συνθετικές λεπτομέρειες



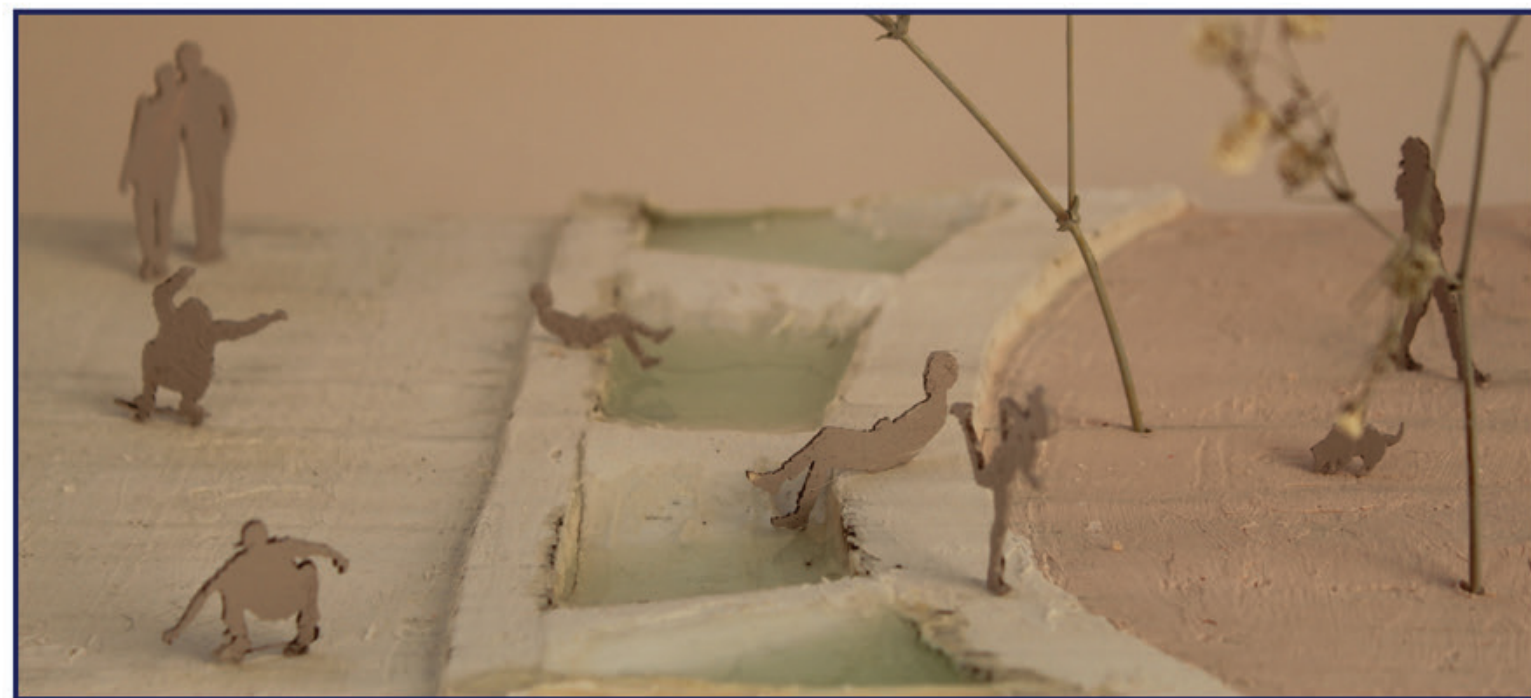
skatepark

*λεπτομέρεια
pipe & cradle*



*αναρριχητικό wall &
τμήμα διαδρομής νερού*

λεπτομέρεια



παιχνίδι νερού
(πρώτη φάση)

λεπτομέρεια



λαβύρινθος
(πρώτη φάση)

λεπτομέρεια

η σύνδεση

ολοκληρωμένη μορφή



Η τελική μας πρόταση, λοιπόν, διαμορφώνεται ως εξής:

Ο ροϊκός και αδιάσπαστος δακτύλιος, ο οποίος παραμένει από την αρχή μέχρι το τέλος αυτής της σύνθεσης δομικό στοιχείο του playscape διατρέχει το χώρο σε μία διαδρομή διαδεχόμενων καταστάσεων. Το σχήμα του δακτυλίου ορίζεται από το δάπεδο της επέμβασης, αλλά και από περιμετρικά χαμηλά τοιχεία αυξομειούμενου ύψους. Η είσοδος πραγματοποιείται από δύο σημεία, η κύρια από το Ζάππειο και μια μικρότερη από το Φωκιανό, μέσω περιστρεφόμενων θυρών τύπου ρινότ. Κατά την είσοδο στο playscape το βλέμα προσανατολίζεται στην καρδιά της σύνθεσης, δηλαδή το πατημένο χώμα με τη φύτευση στο εσωτερικό του δακτυλίου.

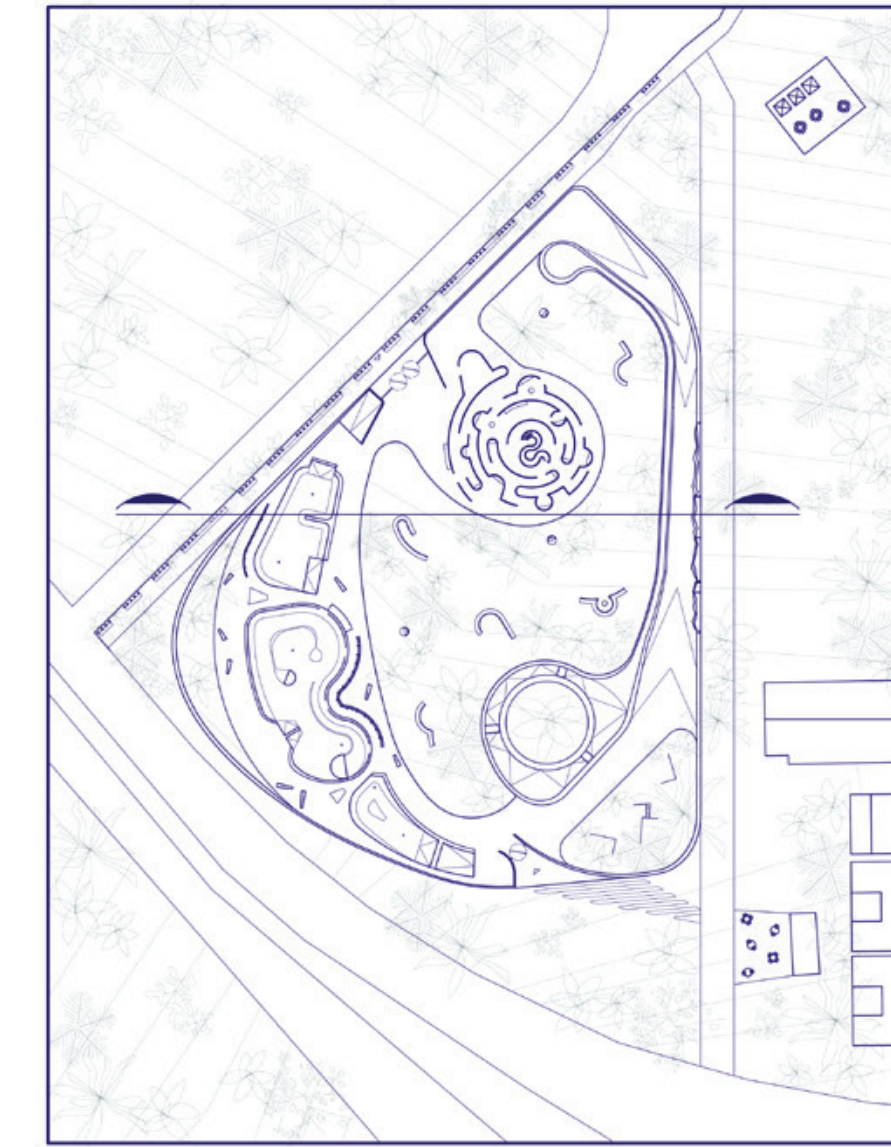
Όλη η σύνθεση του playscape υιοθετεί τη φυσική κλήση του εδάφους. Η διαδρομή του νερού εδώ λαμβάνει την τελική μορφή της και περιορίζεται στην βορειοανατολική πλευρά της σύνθεσης σε μια αυτονομη και συγκροτημένη κίνηση στο χώρο. Εκκινείται από την ψηλότερα τοποθετημένη λίμνη και κατευθύνεται προς το παιχνίδι του νερού, χαμηλότερα, βάσει του αναγλύφου του φυσικού εδάφους, ενώ στο ύψος της υποβάθμισης του αναρριχητικού τοίχου, πέφτει κάθετα ως υδάτινη κουρτίνα δημιουργώντας ένα υδάτινο τοίχιο απέναντι από το αναρριχητικό wall και συνδιαλέγεται με αυτό. Εδώ επιδιώκουμε την εισαγωγή του ηχητικού εφέ του τρεχούμενου νερού στο playscape με την πρόθεση να αξιοποιηθεί από την παιδική φαντασία ενώ παράλληλα θα προσδοθεί ένας αισθησιαμός στην εμπειρία.

Το wall βρίσκεται σε μέγιστη υψομετρική υποβάθμιση σε σχέση με τις όμορες καταστάσεις κατά 2 μέτρα. Η συγκεκριμένη επιλογή εξασφαλίζει το απαραίτητο ύψος για τη λειτουργικότητα του wall ενώ παράλληλα διατηρεί σε χαμηλά επίπεδα τη σύνθεση ώστε να εναρμονίζεται με τον περιβάλλοντα χώρο.

Ο λαβύρινθος έχει εσωστρεφή σχεδιασμό και αυτοαναφορικότητα μέσα στην ευρύτερη σύνθεση. Όλα τα τοιχεία που τον συνθέτουν τοποθετούνται με την κυρτή πλευρά τους προσανατολισμένη στο κέντρο του λαβυρινθού όπου τοποθετείται το ψηλότερο στοιχείο του, η τσουλήθρα ύψους 1,80 μετρα. Το ύψος των υπόλοιπων τοιχείων κυμνείται σε χαμηλότερα επίπεδα ώστε να εξασφαλίζεται η όραση υπερ αυτών και η εποπτεία και η ασφάλεια. Το skatepark, το οποίο διαμορφώνεται στη νότια πλευρά του playscape, μεταξύ 2 εσωτερικών ζωνών φύτευσης αποτελείται από τρία bowl. Όλα μαζί δημιουργούν ένα τόξο που μορφολογικά εντείνει τον εσωστρεφή σχεδιασμό της σύνθεσης, σε συνδυασμό με την αγκαλιά που δημιουργεί η διαδρομή του νερού απέναντι, τον οποίο, η χαμηλή κλίμακα της επέμβασης έρχεται να αναρρέσει καλώντας τον περιπατητή οπτικά να προσεγγίσει και να επισκεφτεί. Το παιχνίδι είναι προσαρμοσμένο όπως θα εξηγηθεί και στη συνέχεια για όλες τις ηλικίες επισκεπτών.

Επιλέξαμε να εισάγουμε ένα τρίπτυχο με κούνιες, το μόνο παιχνίδι που αποτελείται από ραβδινά γραμμικά στοιχεία, καθώς είναι το πλέον δημοφιλές αλλά και αρχαιότερο. Γίνεται ωστόσο μια προσπάθεια εδώ, με τον σχεδιασμό τους να αποκτήσει ένα πιο πολυδιάστατο αλλά και ομαδικό χαρακτήρα. Παράλληλα, οι κούνιες αποτελούν μία άμεση μορφολογική αναφορά στον Isamu Noguchi. Τα δάπεδα του δακτυλίου αποτελούνται από σκυρόδεμα, του οποίου οι αναδιπλώσεις και τα ανεβοκατεβάσματα στο χώρο προσδίδουν την γλυπτικότητα που επιθυμούσαμε εξ' αρχής στο θέμα. Στο φυσικό τμήμα υπάρχει πατημένο χώμα. Σε ό,τι αφορά τη φύτευση προτείνουμε τη φύτευση επιπρόσθετων φυτών, φοινικοειδών και πλατύφυλλων. Συνολικά στο πάρκο υπάρχουν φοίνικες (ουασινγκτόνιες), ωστόσο δε βρίσκεται κάποιος κοντά στον τόπο παιχνιδιού μας. Η επιλογή μας αυτή βασίζεται στην αρχή πως τα ίδια τα δέντρα μετουσιώνονται σε παιχνίδι, και η μορφολογική ποικιλία των ειδών μόνο ενισχυτικά μπορεί να λειτουργήσει σε αυτό το δρόμο διεγείρωντας την παιδική φαντασία.

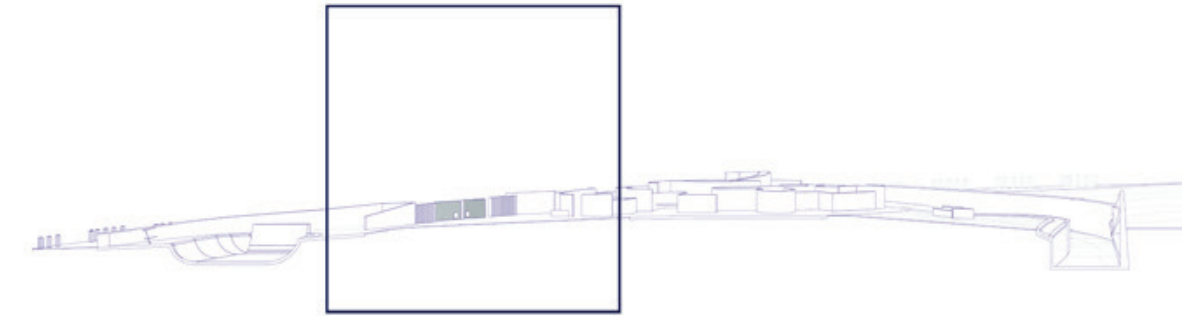
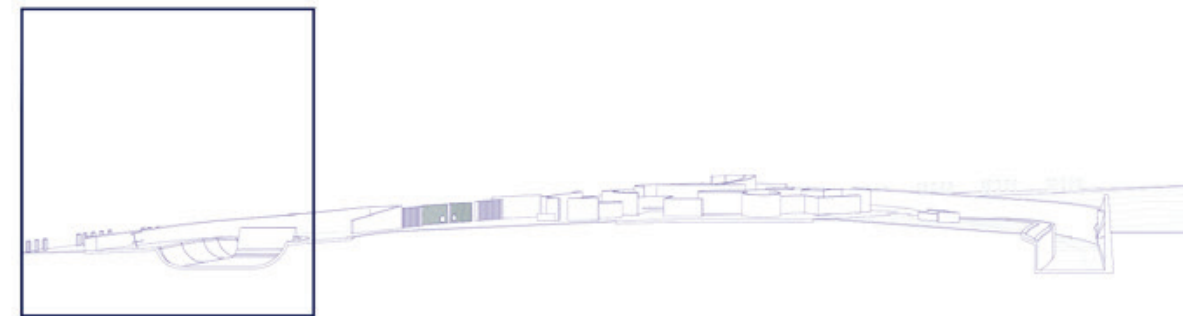
Το σύνολο του playscape είναι προσβάσιμο σε ΑΜΕΑ, βάσει κλίσεων και σχεδιασμού. Η βόρεια ράμπα προς τον αναρριχητικό τοίχο μόνο, έχει κλίση > 6%, συνεπώς είναι στην επιλογή του εκάστοτε ατόμου αν θα παίξει σε αυτό το παιχνίδι. Αναφορές μας αποτέλεσαν επίσης το άθλημα wcmx καθώς και η αναρρίχηση με αμαξίδιο, δραστηριότητες για ΑΜΕΑ που όμως δεν υπάρχουν υποδομή στο κέντρο της Αθήνας προκειμένου να πραγματοποιηθούν. Στο χωμάτινο τμήμα, υπάρχουν καθιστικά και κρήνες μεταξύ των δέντρων. Η περιμετρική φύτευση λειτουργεί ως ηχητικό και οπτικό φίλτρο, ενώ η εσωτερική ως ερέθισμα παιχνιδιού ή ηρεμίας.

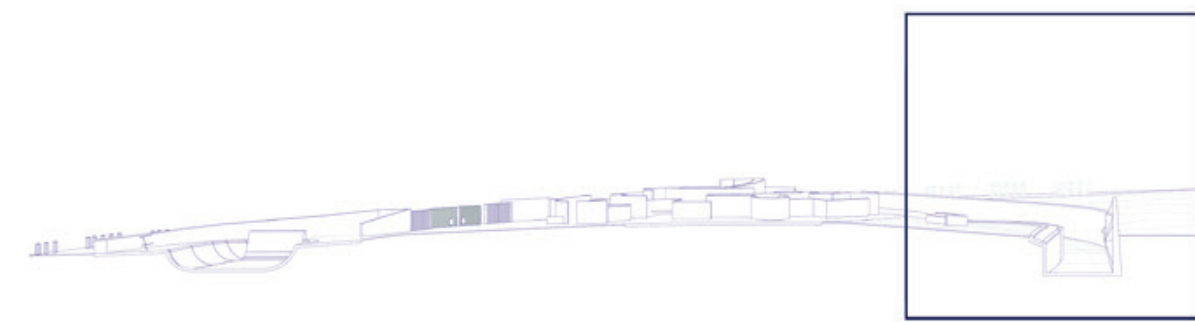
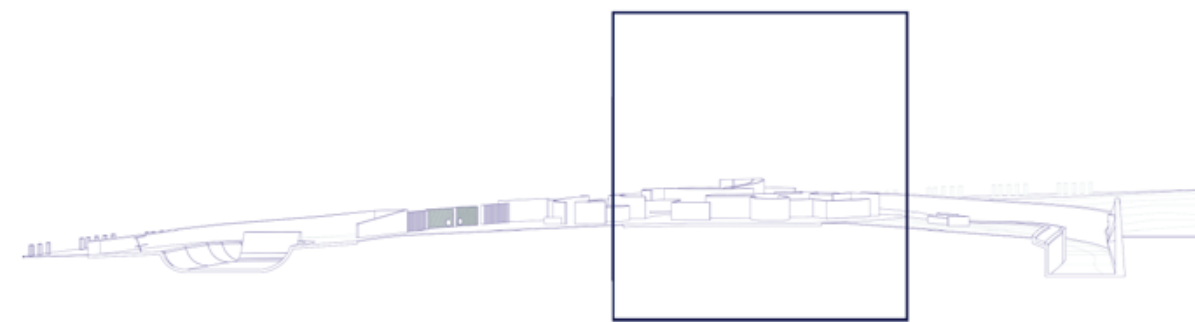


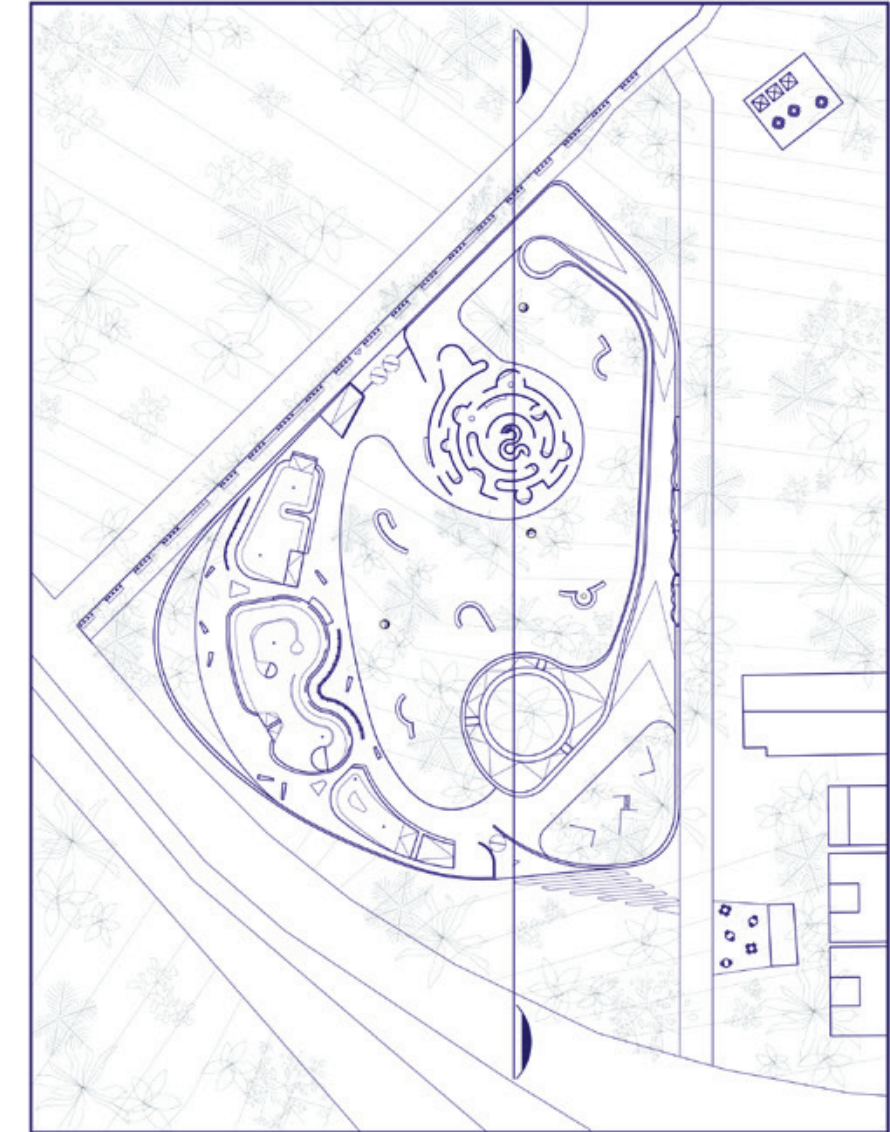
Κ
Λ
Ε
Ζ
Θ
Ι
Ι

τ ο μ ή α_α





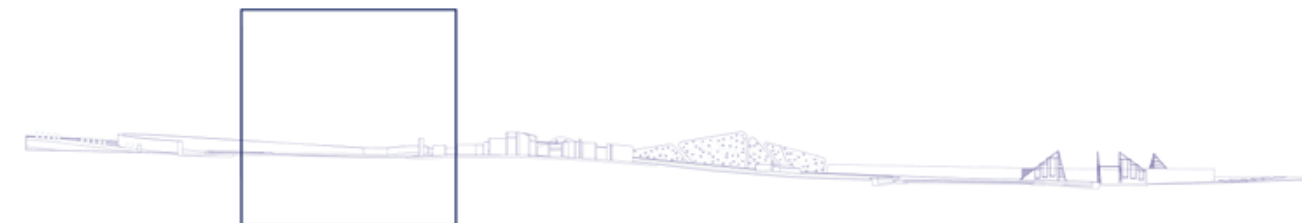
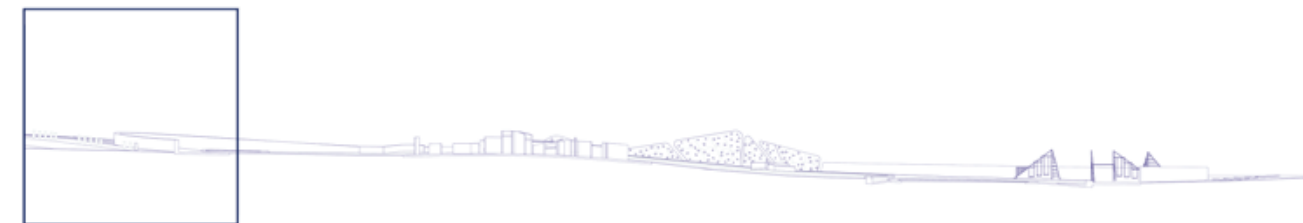


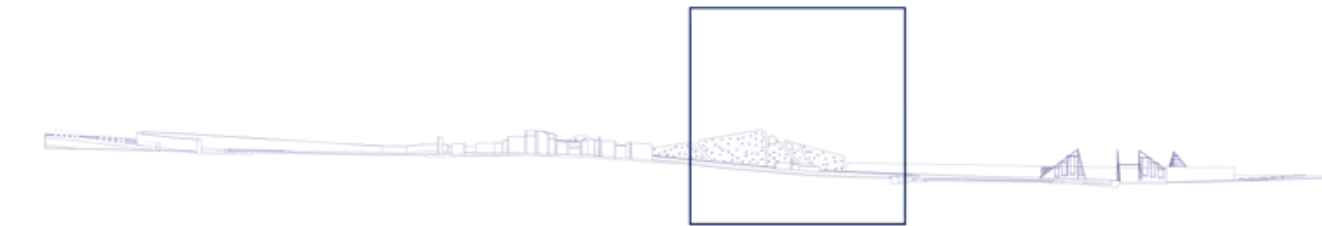


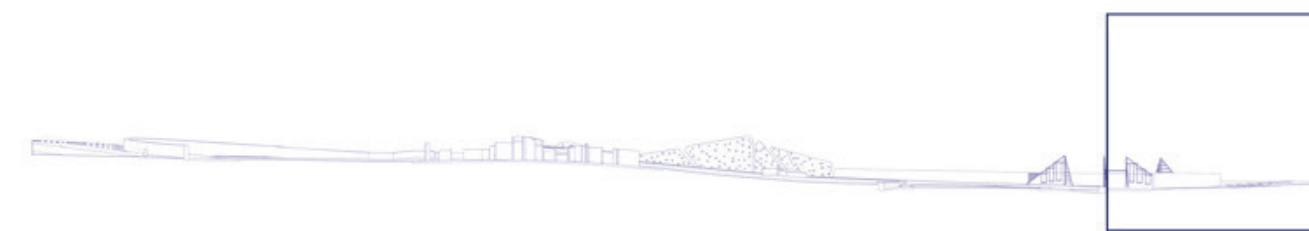
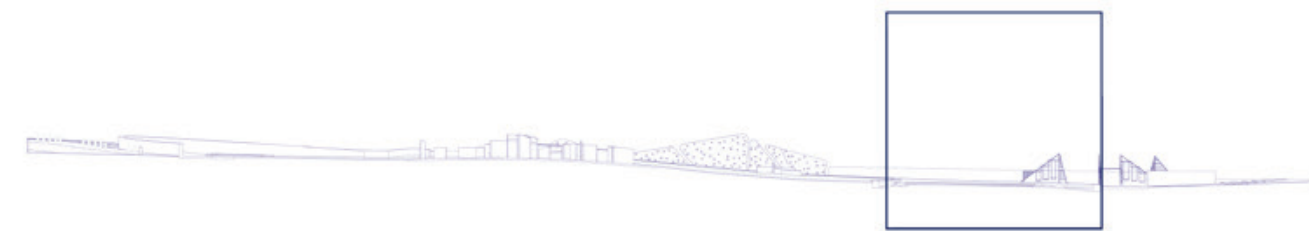
κ
λ
ε
ι
δ
ι
II

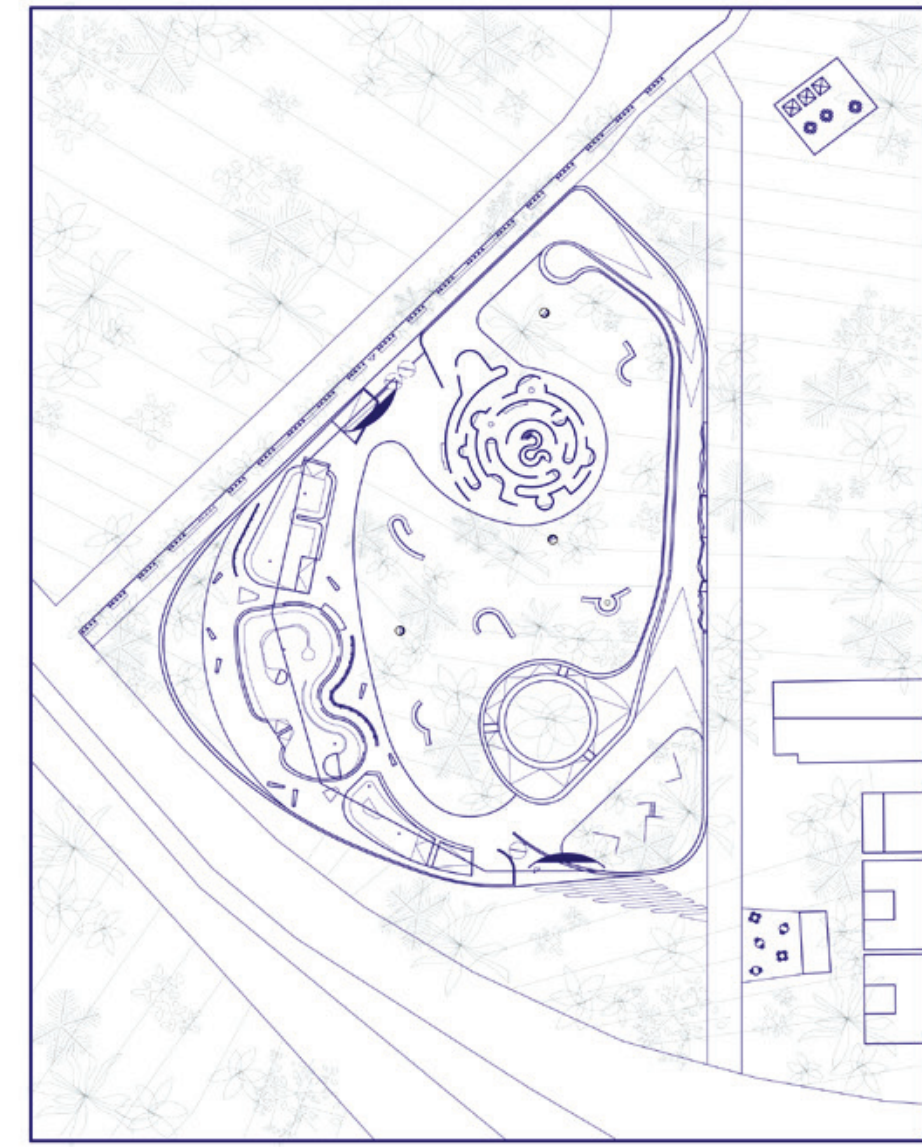
τ ο μ ή θ_θ









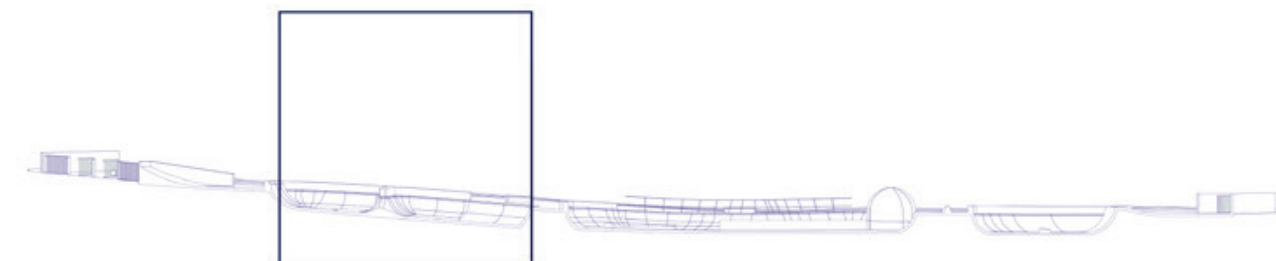
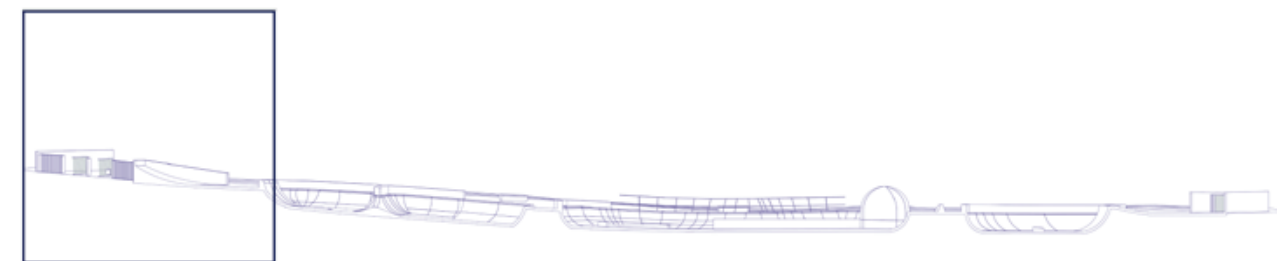


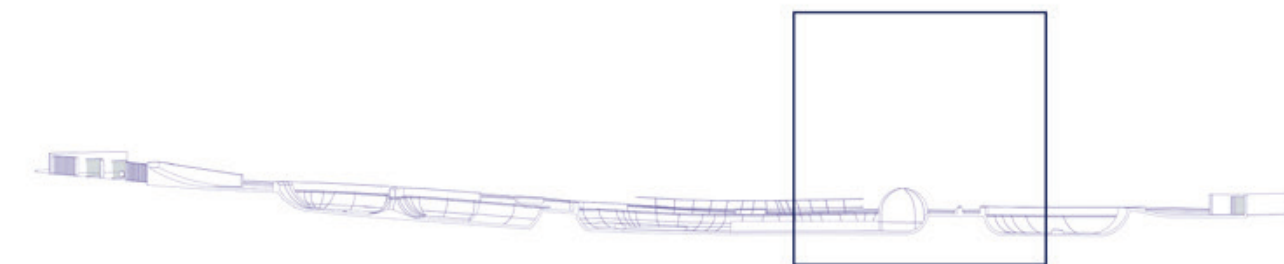
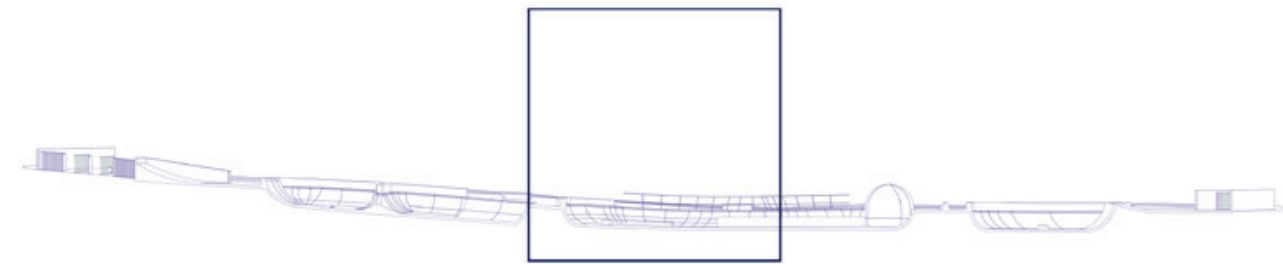
Κ
Λ
Ε
Ι
Δ
Ι

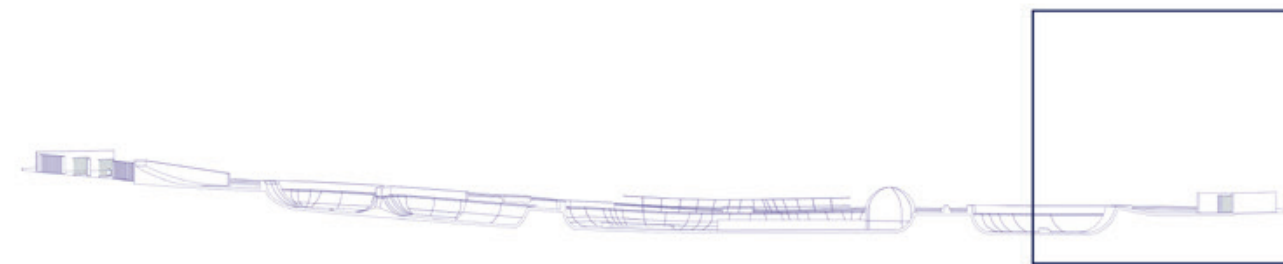
III

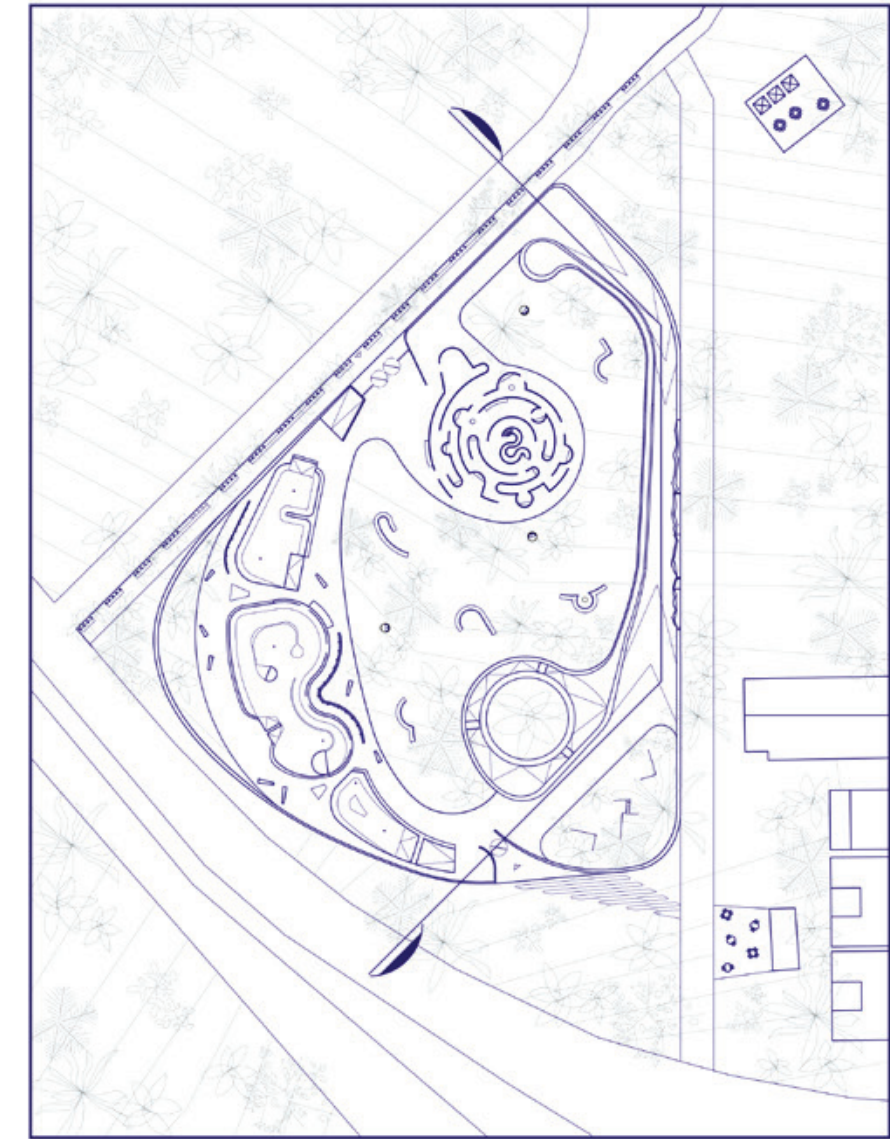
τ ο μ ή γ_γ









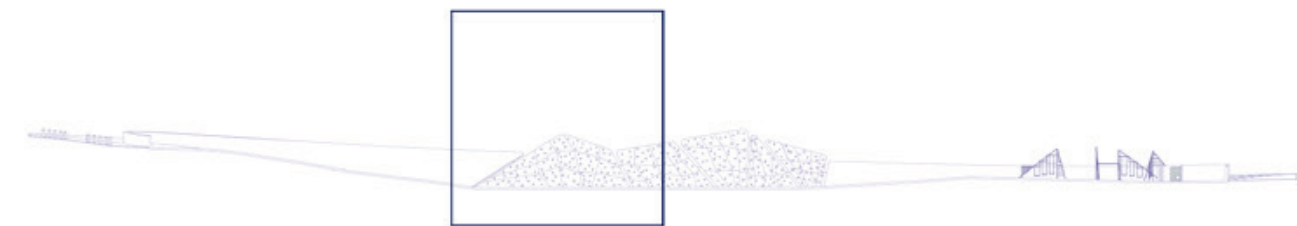
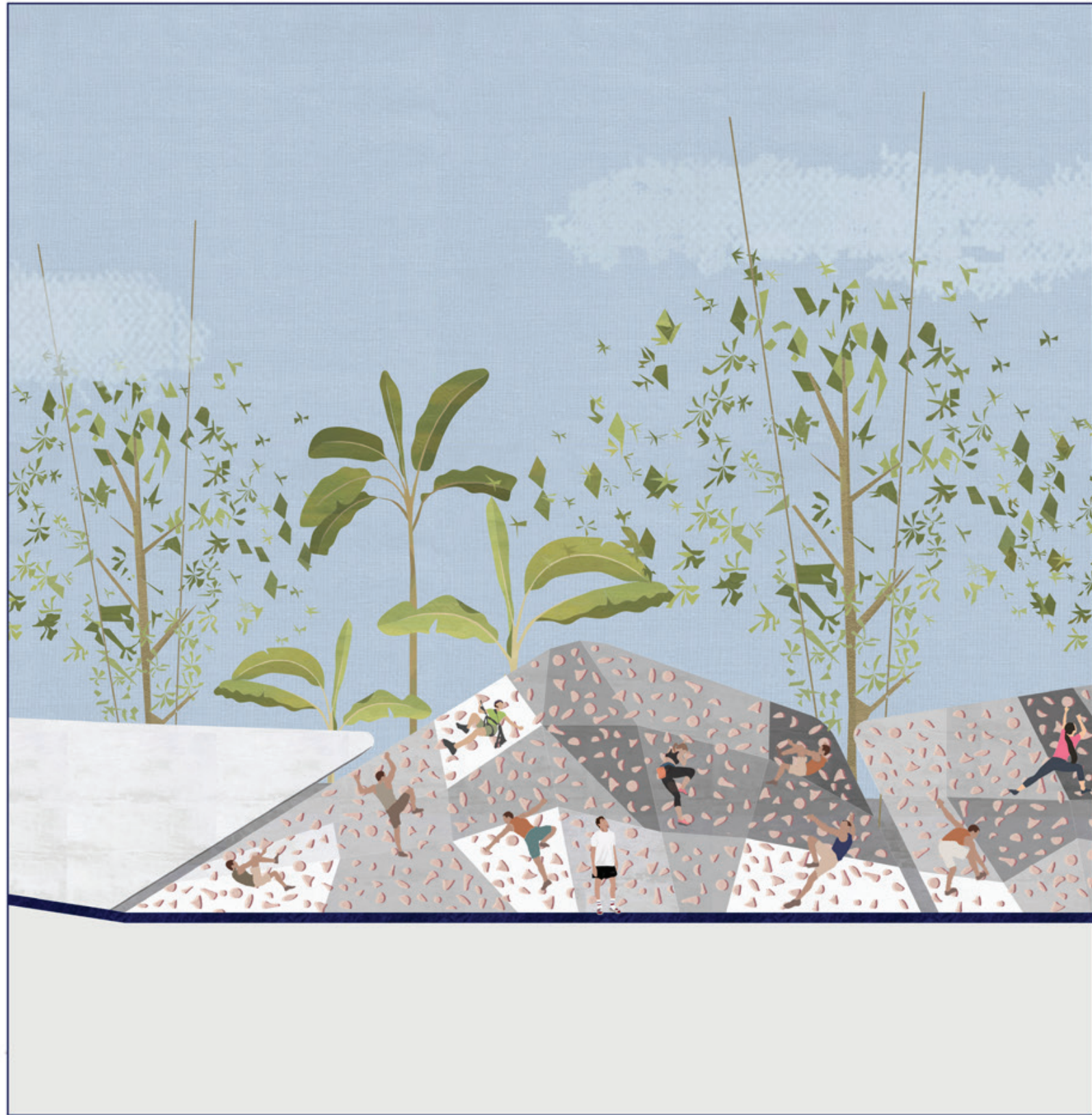


Κ
λ
ε
υ
δ
ί
ΙV

τ ο μ ή δ_δ



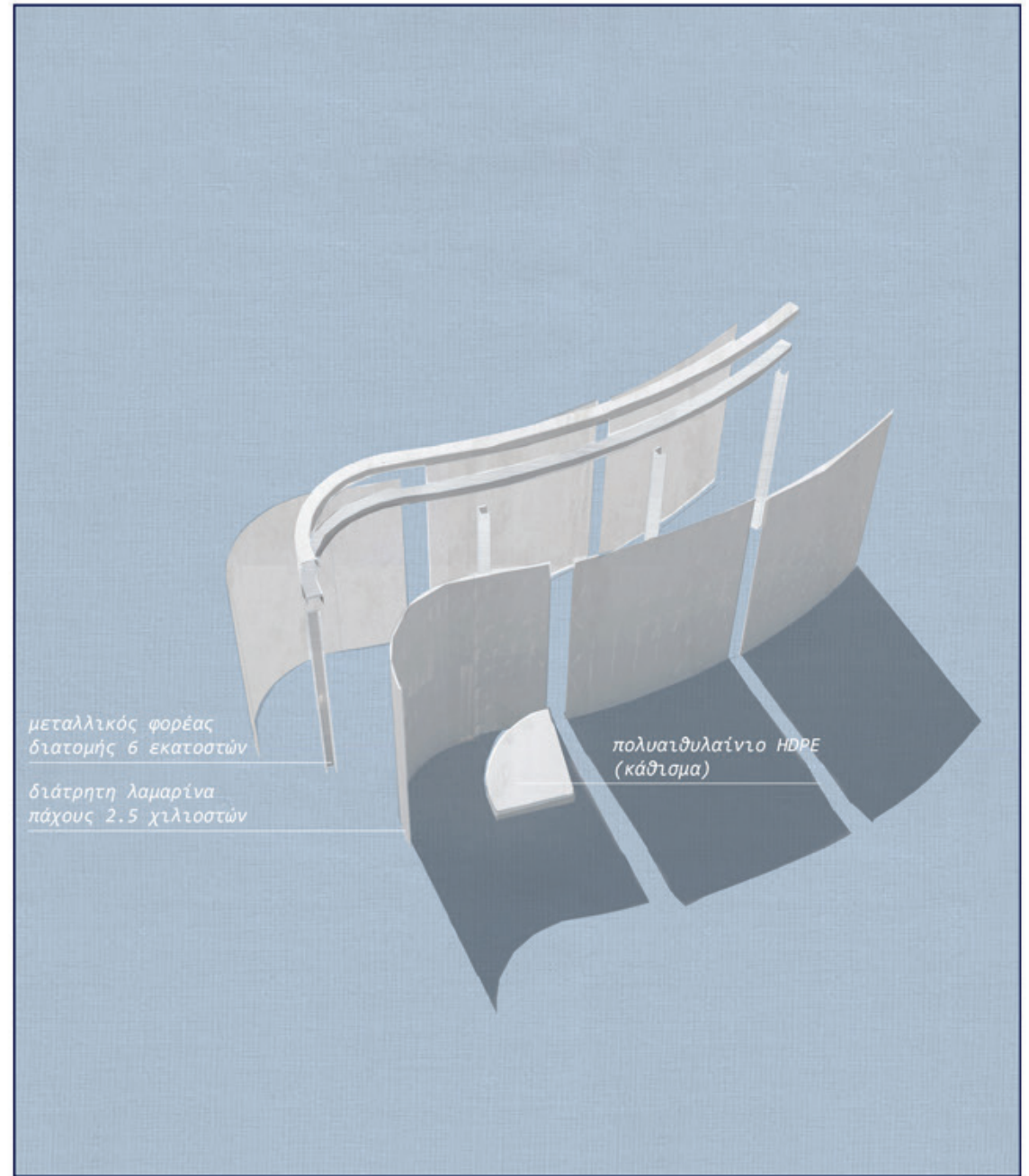
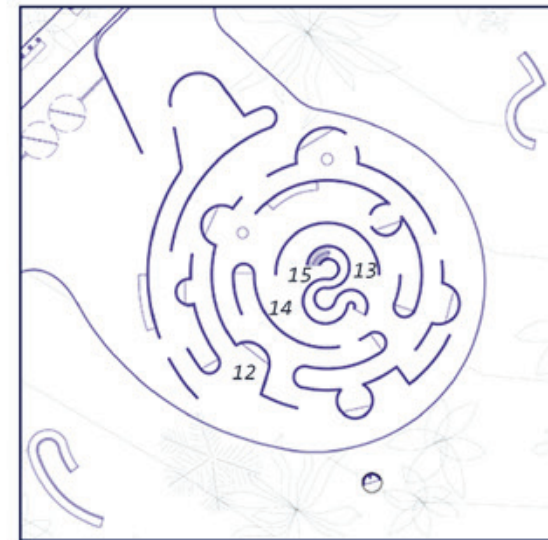
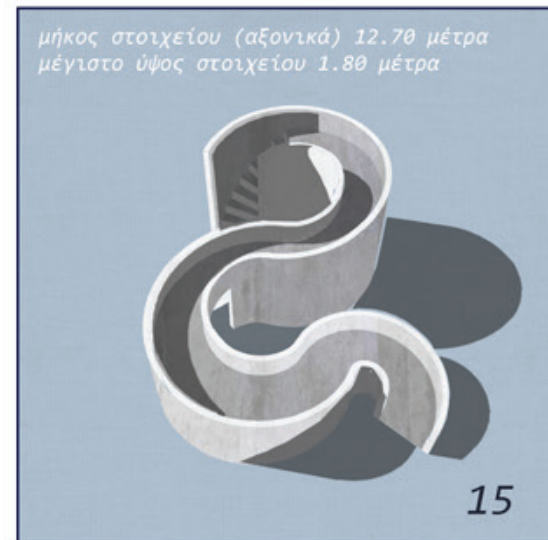
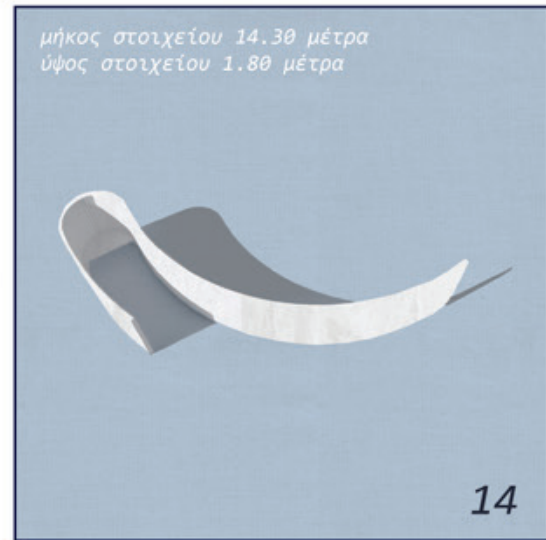
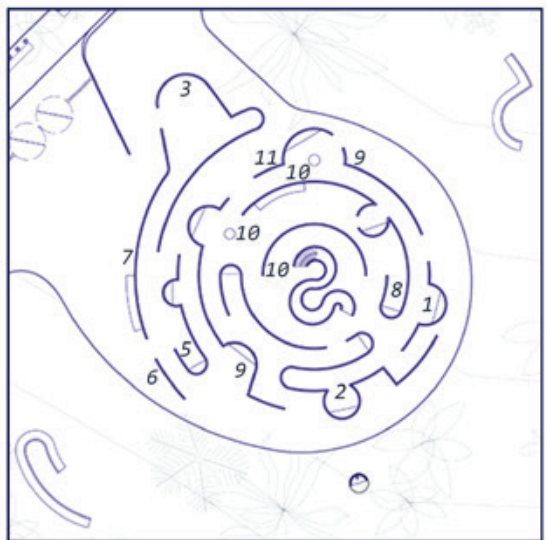
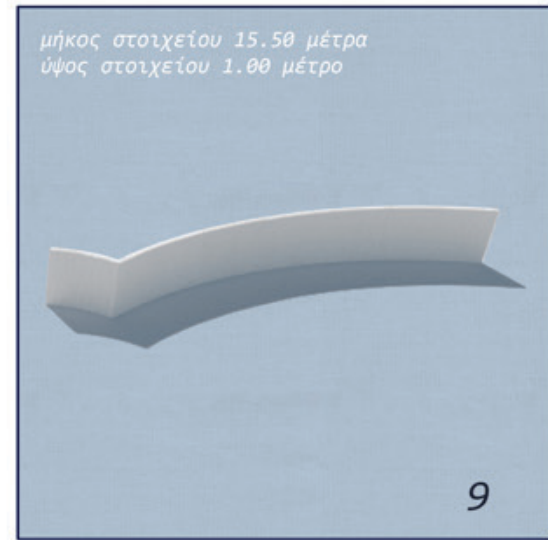
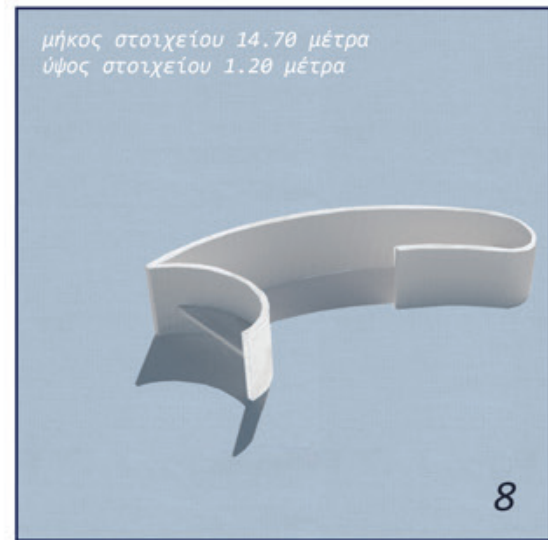
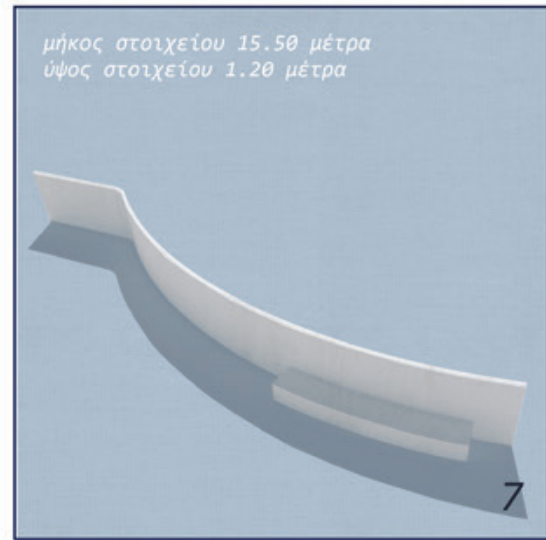
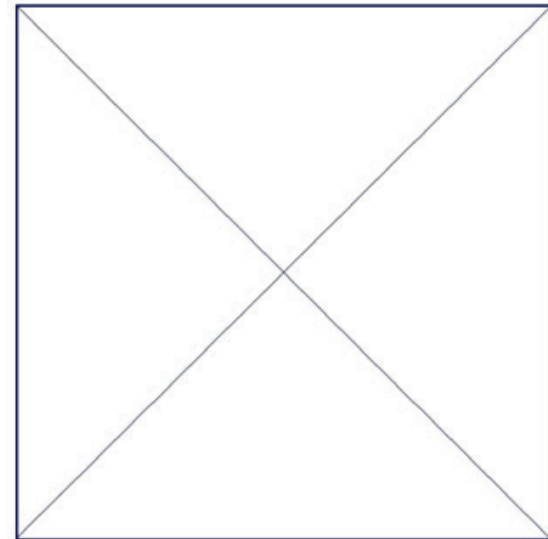
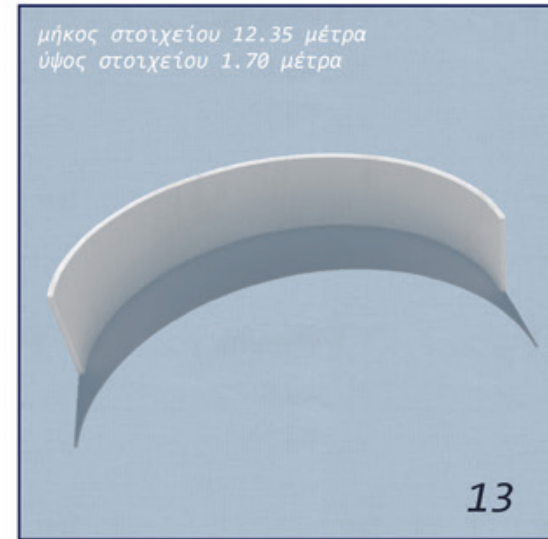
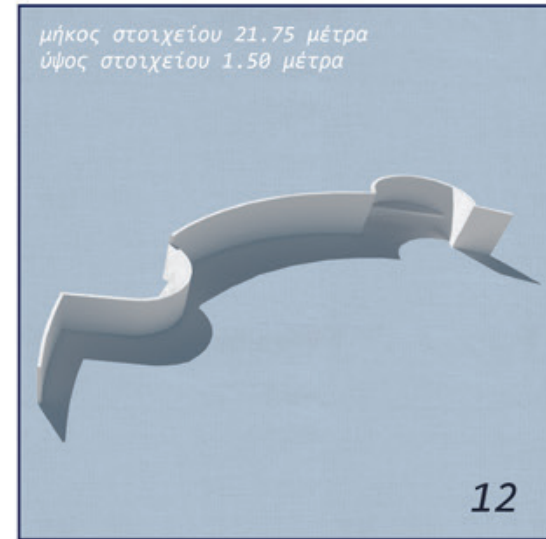
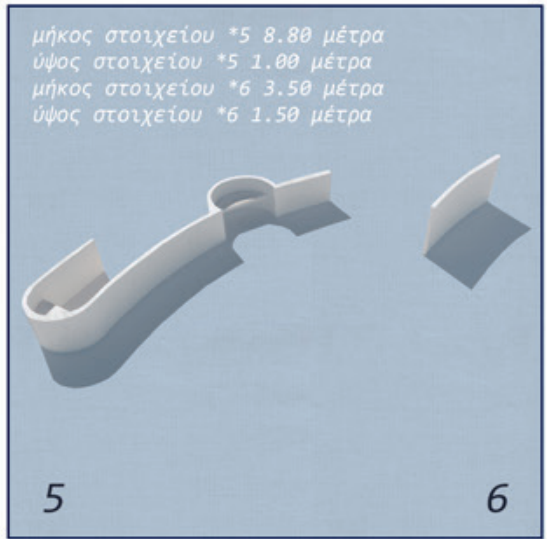
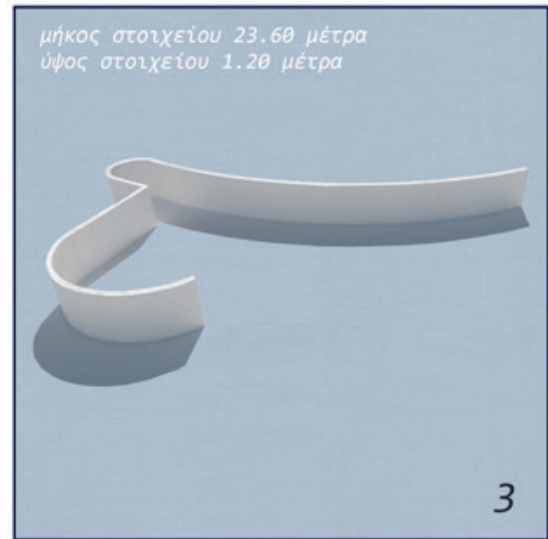
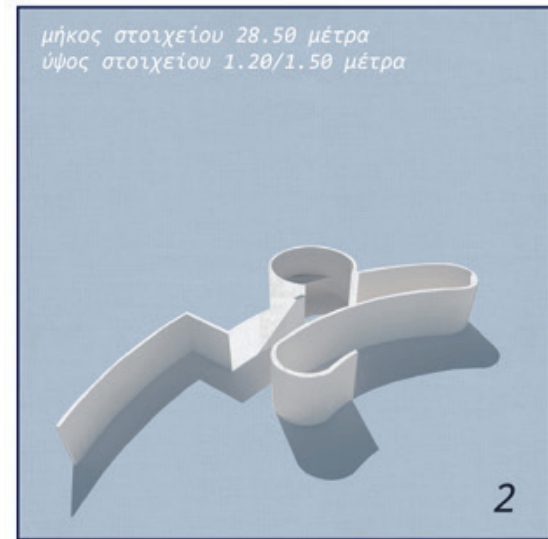
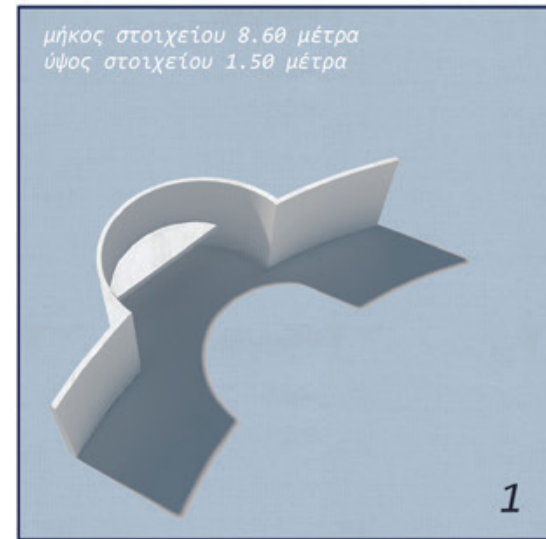


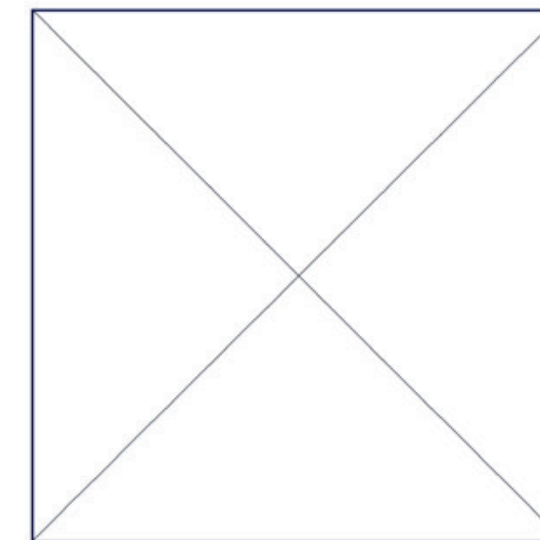
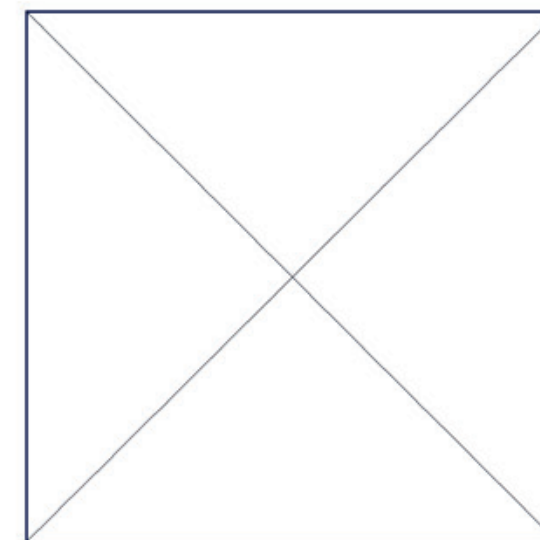
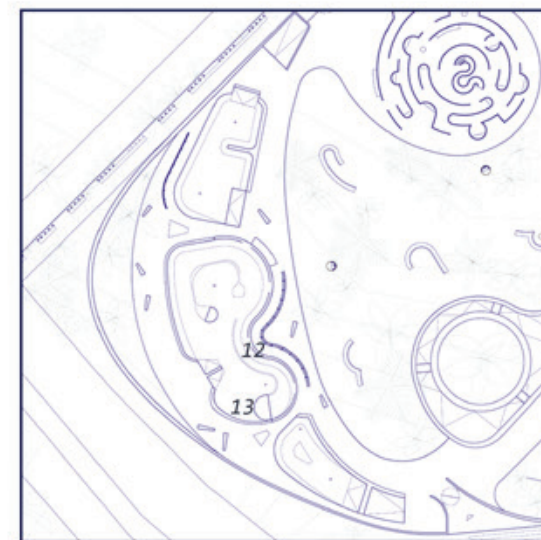
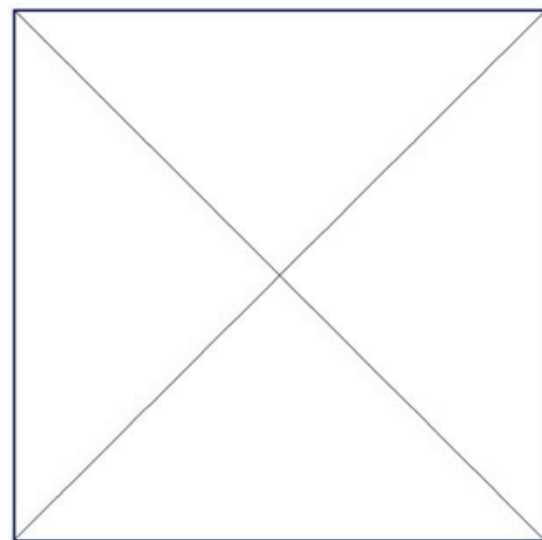
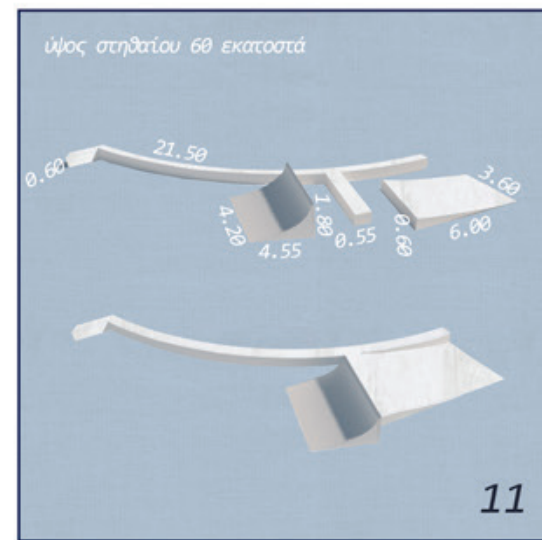
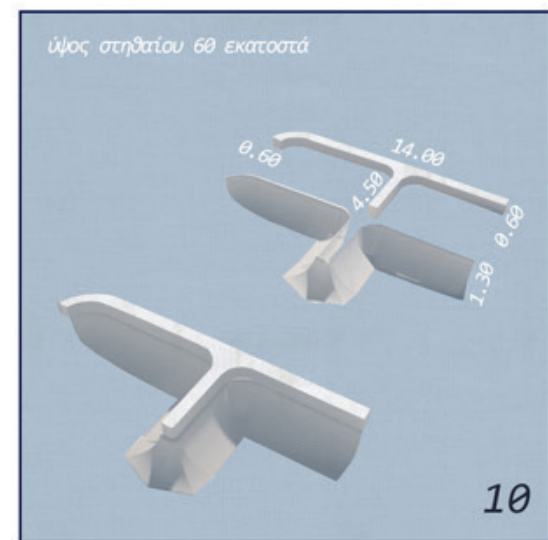
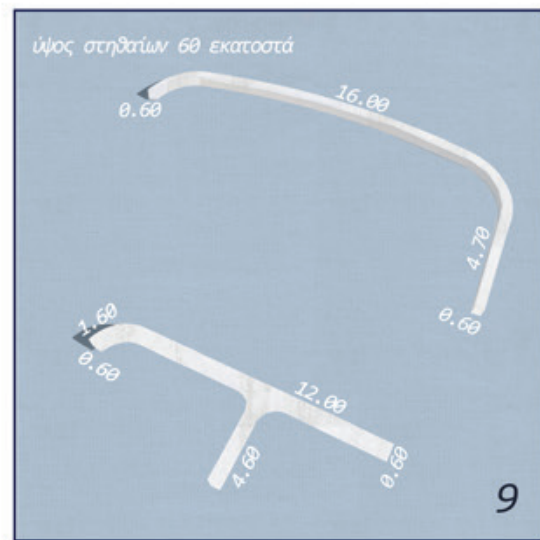
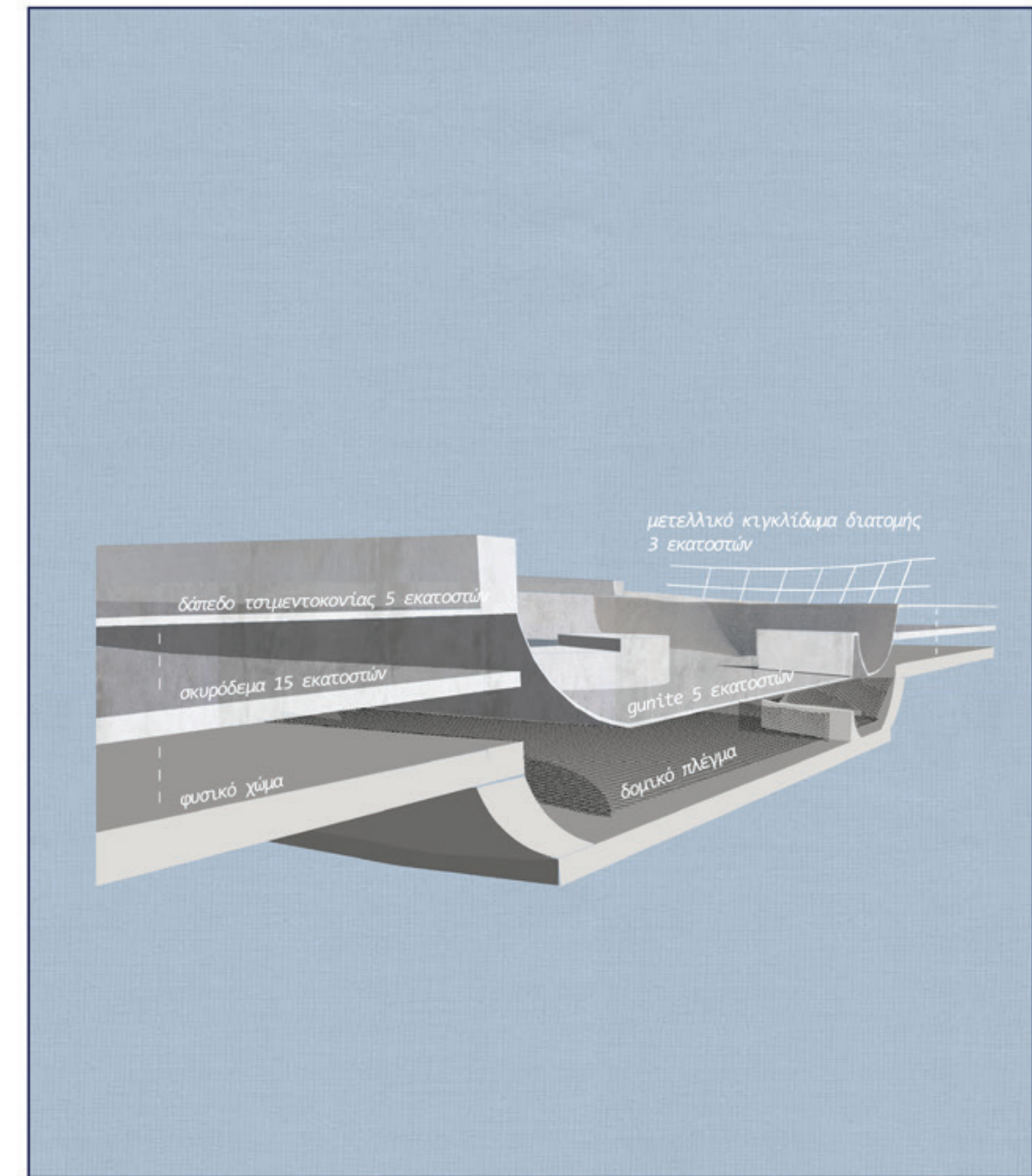
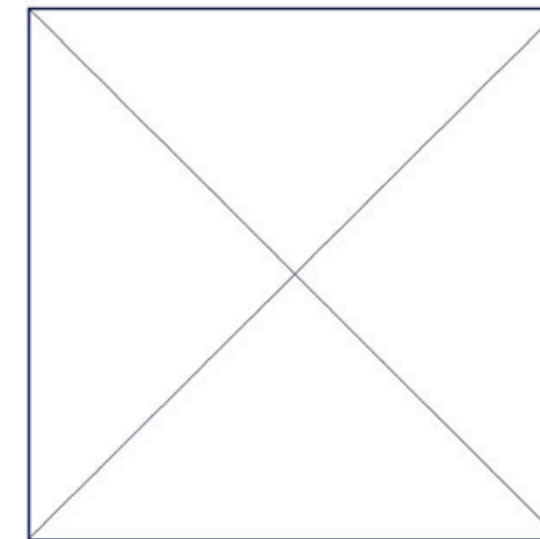
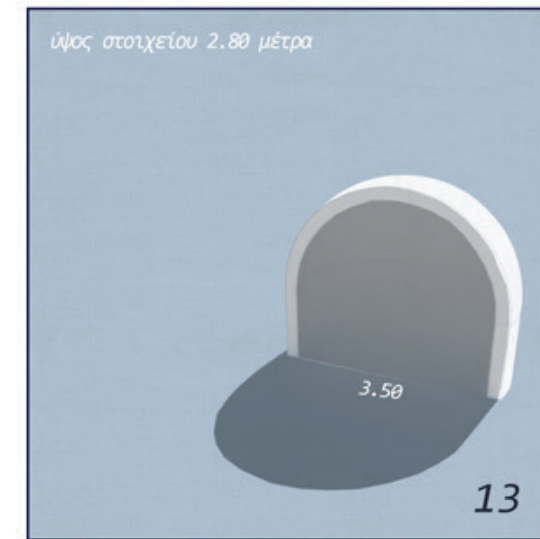
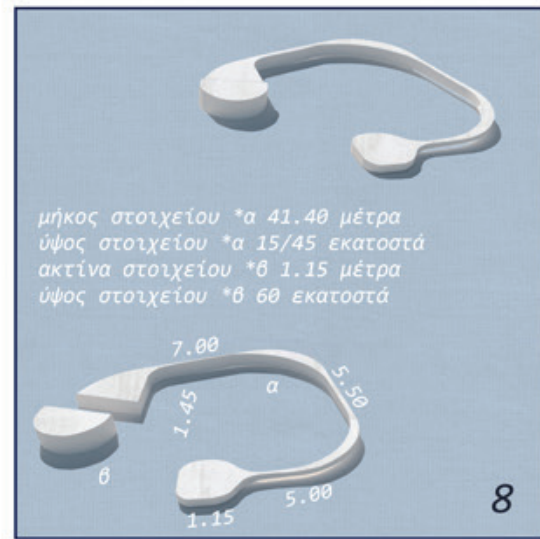
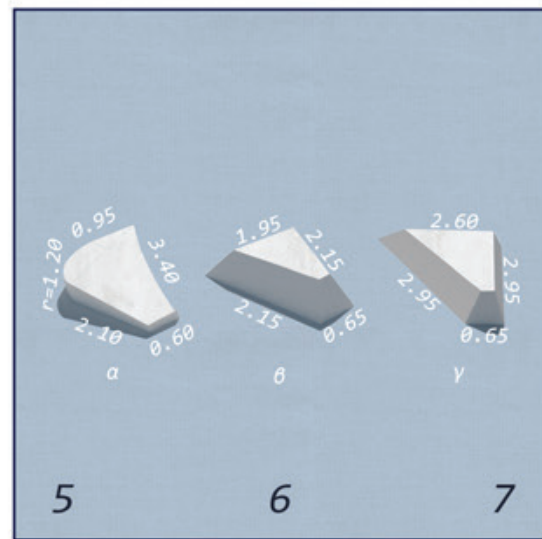
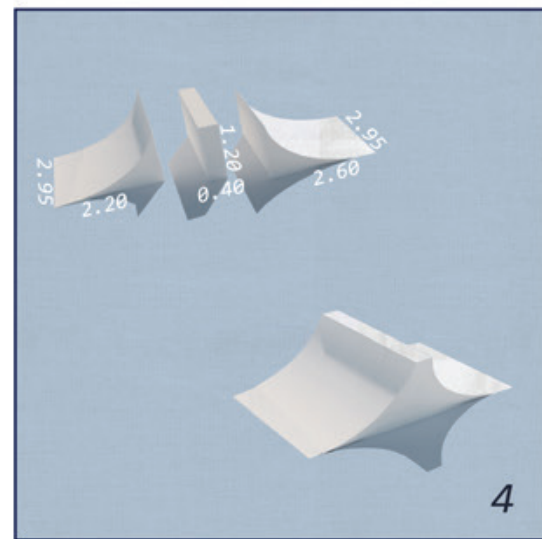
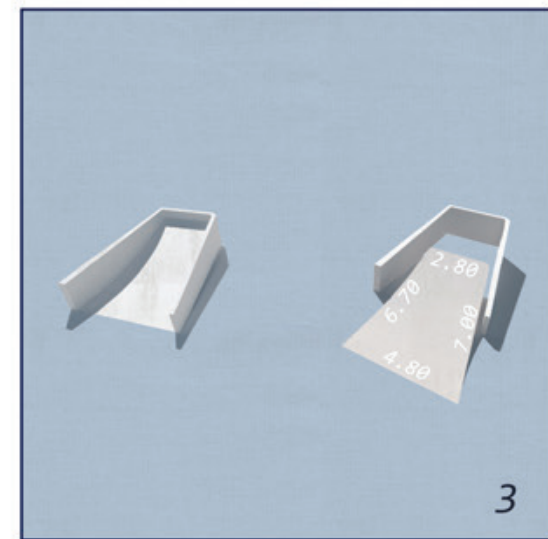
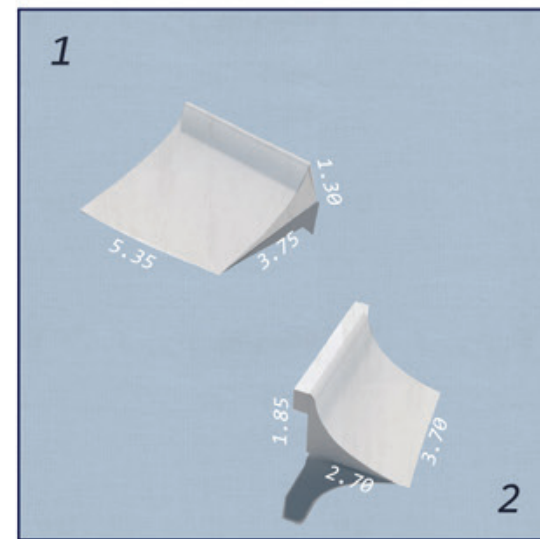


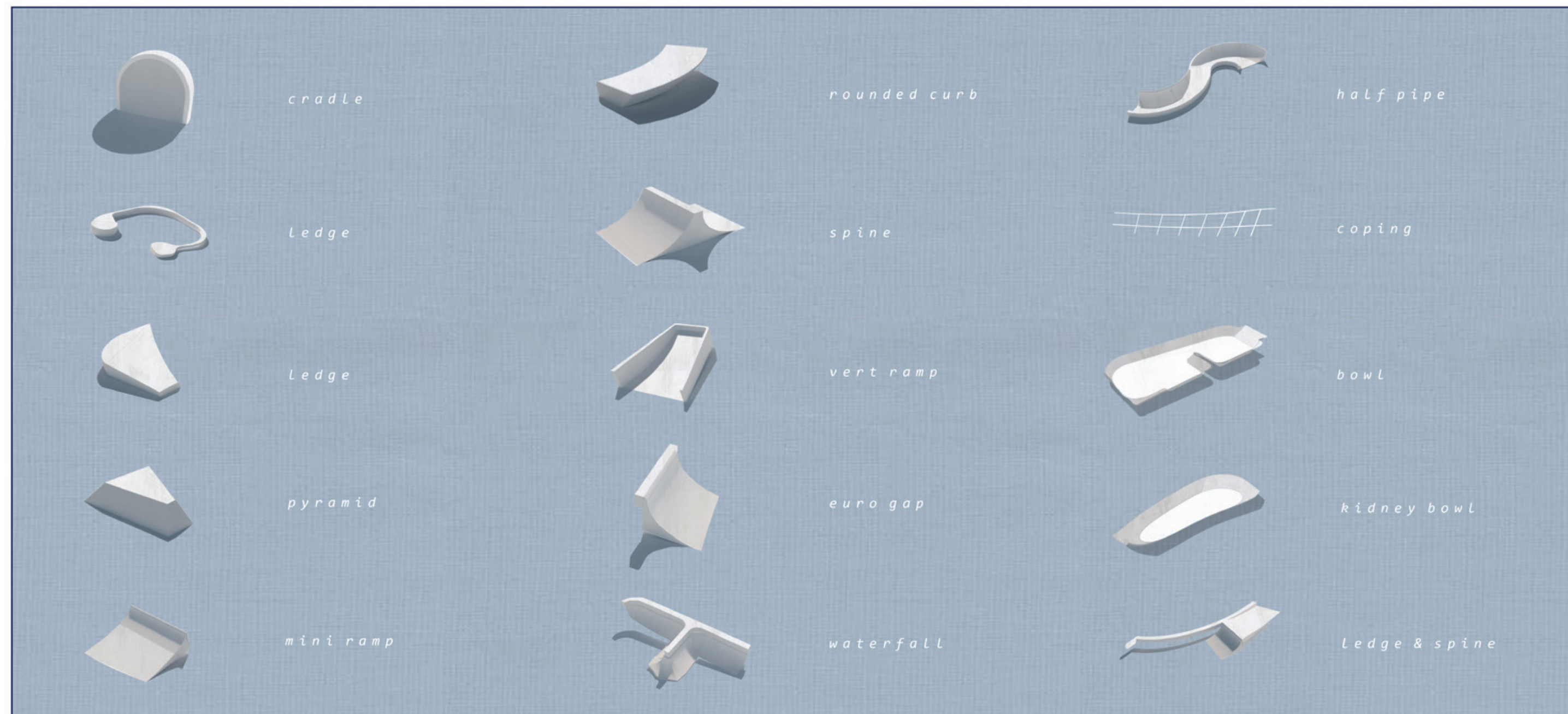


στοιχεία σύνθεσης

κατασκευαστικές λεπτομέρειες







Λαβύρινθος

Ο λαβύρινθος αποτελείται από 15 καμπύλα στοιχεία, τοποθετημένα σε ομόκεντρους κύκλους και σε αποστάσεις μεταξύ τους. Τα στοιχεία του λαβυρίνθου εμπεριέχουν εσωτερικές κοιλότητες, σε ορισμένες εκ των οποίων φέρουν ένθετα καθιστικά. Τα ύψη των στοιχείων κυμαίνονται από 1 έως 1.80 μέτρα, με ψηλότερη την τσουλήθρα που τοποθετείται στο κέντρο του λαβυρίνθου. Η τσουλήθρα στο κάτωθεν επίπεδο έχει ανοίγματα και δεν είναι συμπαγής. Τα διαφορετικά ύψη, κάποιες φορές και στο ίδιο στοιχείο, εξυπηρετούν στην αισθητηριακή εμπειρία που βιώνει ο άνθρωπος.

Τα στοιχεία του λαβυρίνθου αποτελούνται από μεταλλικό σκελετό, πάνω στον οποίο αναρτώνται φύλλα διάτρυτης λαμαρίνας με πριτσίνια, προκειμένου να εξασφαλίζεται ότι τα στοιχεία δε θα πυρώνουν. Τα καθίσματα που στερεώνονται πάνω στις λαμαρίνες είναι φτιαγμένα από ανακυκλώσιμο πλαστικό, προκειμένου να αντικαθίστανται εύκολα σε περίπτωση φθοράς.

Skate park

Το skate park αποτελείται από τρία κοίλα bowls, τα βάθη των οποίων είναι 1.30 μέτρα στα εξωτερικά και 1.40 στο κεντρικό. Οι πίστες διαμορφώνονται με την προσθήκη 13 ένθετων στοιχείων, που δημιουργούν την πολυπλοκότητα και τα επίπεδα δυσκολίας του παιχνιδιού. Για αυτό το λόγο υπάρχουν από mini ramps έως και cradle (ημικύκλιο+τεταρτοσφαίριο) που μπορούν να εξασφαλίσουν ποικιλία και να καλύψουν τις διαφορετικές ανάγκες ενός παιδιού κι ενός έμπειρου σκέιτερ. Για τον ίδιο λόγο ορισμένα τοιχεία ύψους 0.60 εκατοστών τοποθετούνται σε τμήματα ακμών των bowl προκειμένου το συνολικό ύψος να φτάνει τα 2 μέτρα για τους πιο έμπειρους σκέιτερς.

Τα σκέιτ παρκ κατασκευάζονται με την εκσκαφή ποσότητας χώματος και με την εφαρμογή δομικού πλέγματος στο σύνολο της επιφάνειας της εκσκαφής, πάνω στο οποίο εκτοξεύεται σκυρόδεμα 5 εκατοστών, το οποίο στη συνέχεια τρίβεται έως ότου γίνει λείο.

Στην παρακάτω λίστα κατονομάζουμε τα στοιχεία του skate park. Το μοναδικό στοιχείο που δεν είναι από σκυρόδεμα είναι το coping, ένα μεταλλικό κγκλίδωμα με διττό ρόλο: μπορεί να αποτελέσει τόσο παιχνίδι για τους σκέιτερς, όσο και προστατευτικό όριο ή στοιχείο που κάποιος μπορεί να ακουμπήσει για να παρατηρήσει τι συμβαίνει μέσα στο μπολ ή να αφήσει τα πράγματά του.

Νερό

Όσον αφορά το νερό στη σύνθεση αυτό απαντάται σε μία διαδρομή συνολικού μήκους 252,44 μέτρων. Εκκινείται από τη λίμνη, απ' όπου ακολουθώντας τη φυσική κλίση καταλήγει στο διαμορφωμένο σε δακτύλιο, επίσης με κλίση, παιχνίδι του νερού. Το παιχνίδι κατασκευάζεται αντίστοιχα με το σκέιτ παρκ, με δομικό πλέγμα και gunite, ενώ περιμετρικά υπάρχει και σκυροδετημένο τοιχάκι για να συγκρατεί το νερό. Υπάρχουν επίσης μεταλλικά γεφυράκια προκειμένου κάποιος να διασχίσει το παιχνίδι χωρίς να βραχεί. Στο ευθύγραμμο τμήμα της διαδρομής του νερού, υπάρχει διαμορφωμένος τοίχος όπου το νερό κατέρχεται και συλλέγεται σε κανάλι που καλύπτεται από σχαράκι, απ' όπου επανακυκλοφορεί συνδρομή αντλίας έως τη λίμνη. Ακόμη, το νερό συναντάται σε τρεχούμενη μορφή στις τρεις κρήνες που συναντά κανείς στο χωμάτινο τμήμα.

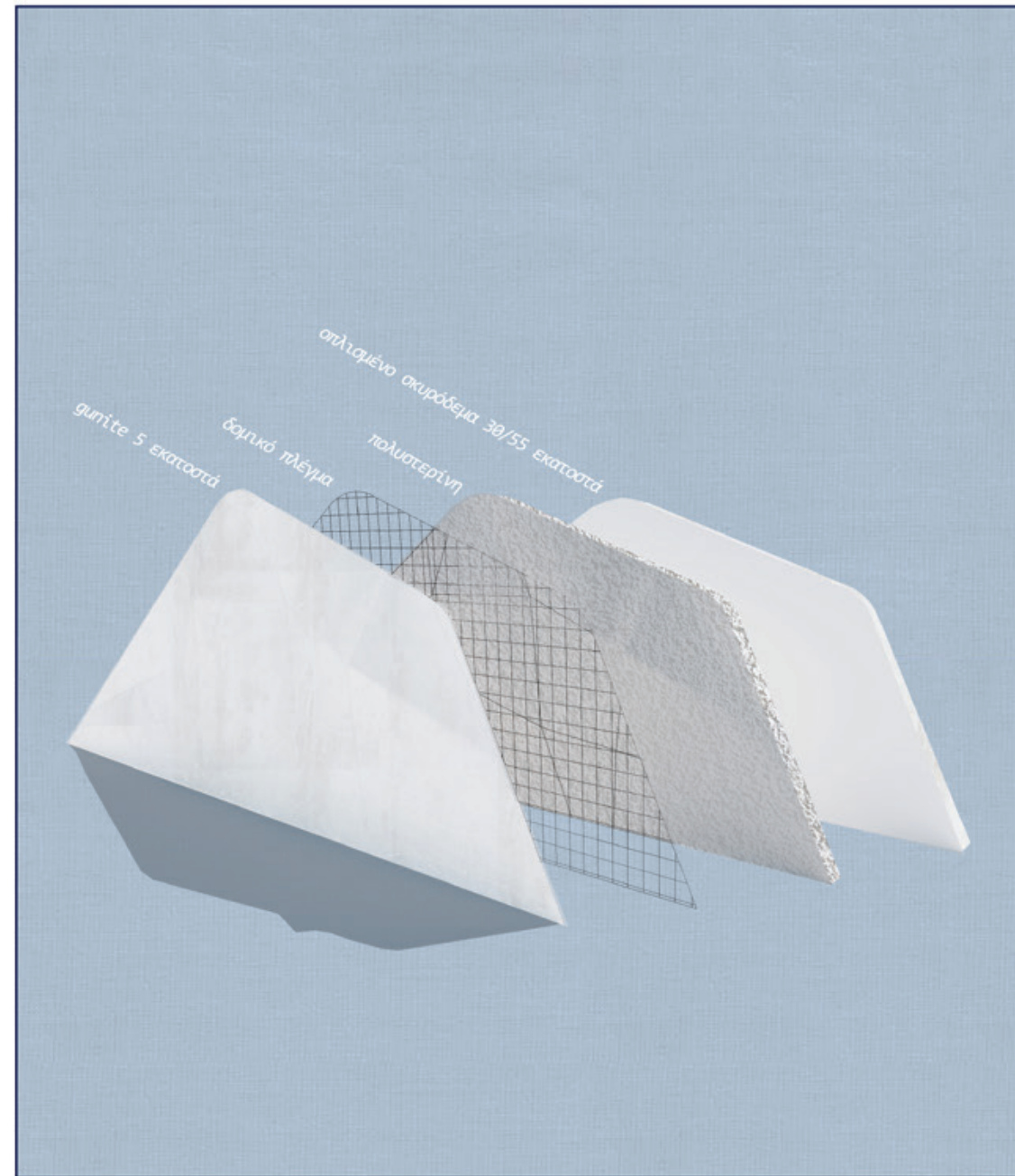
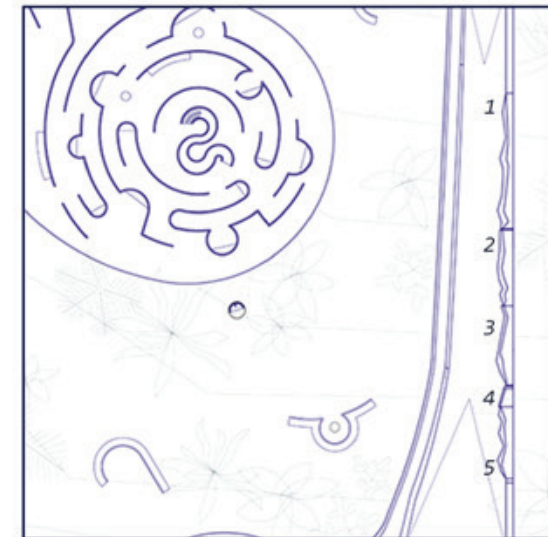
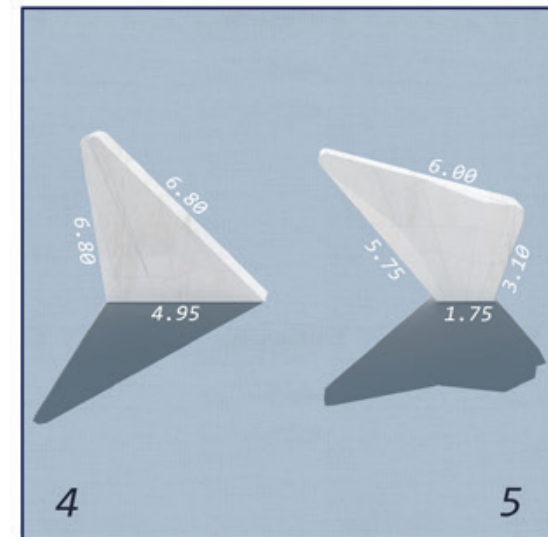
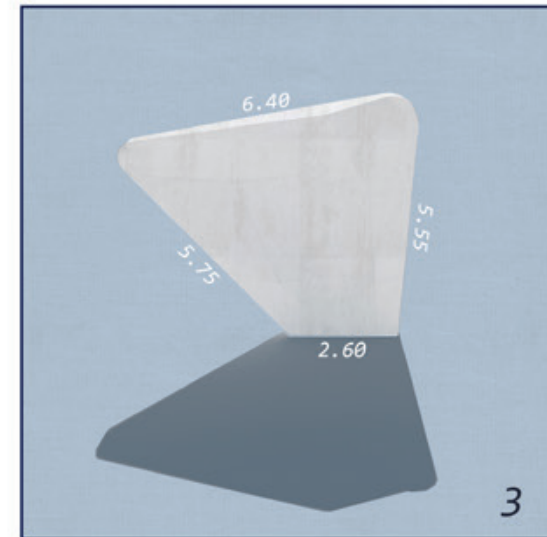
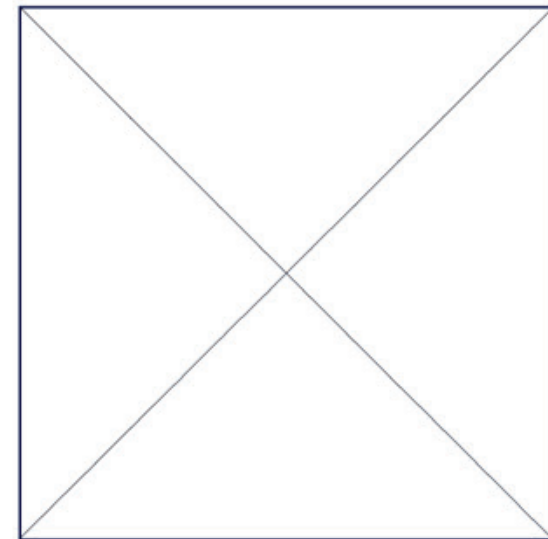
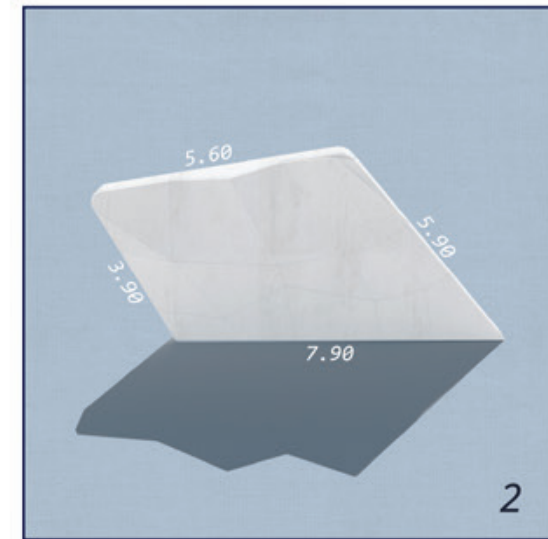
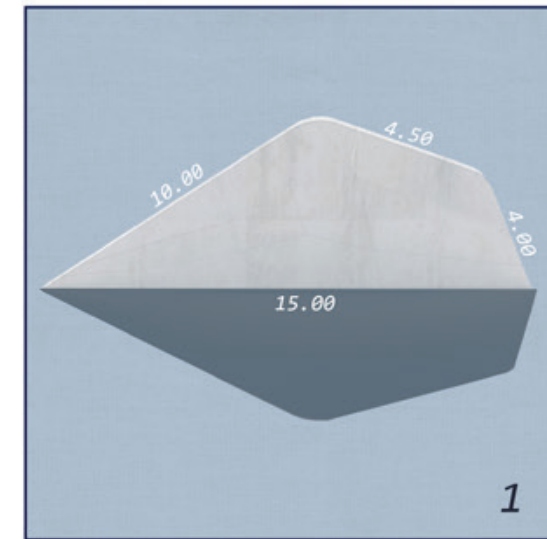
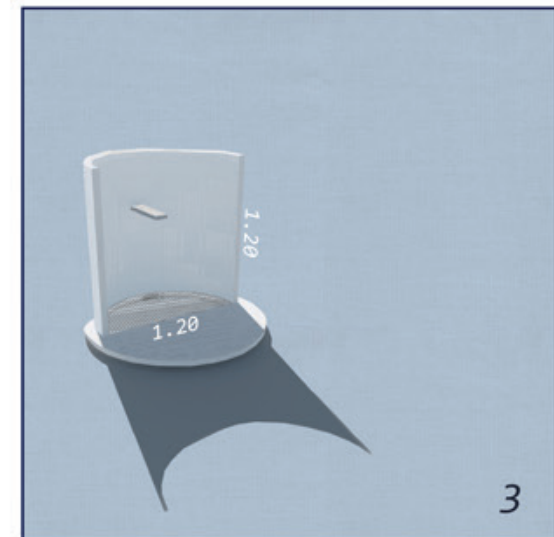
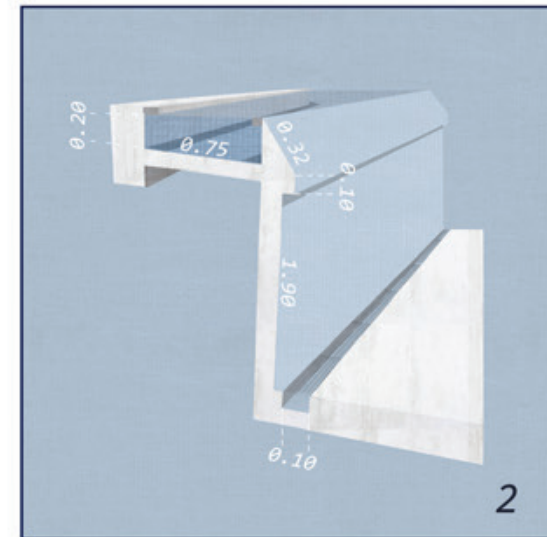
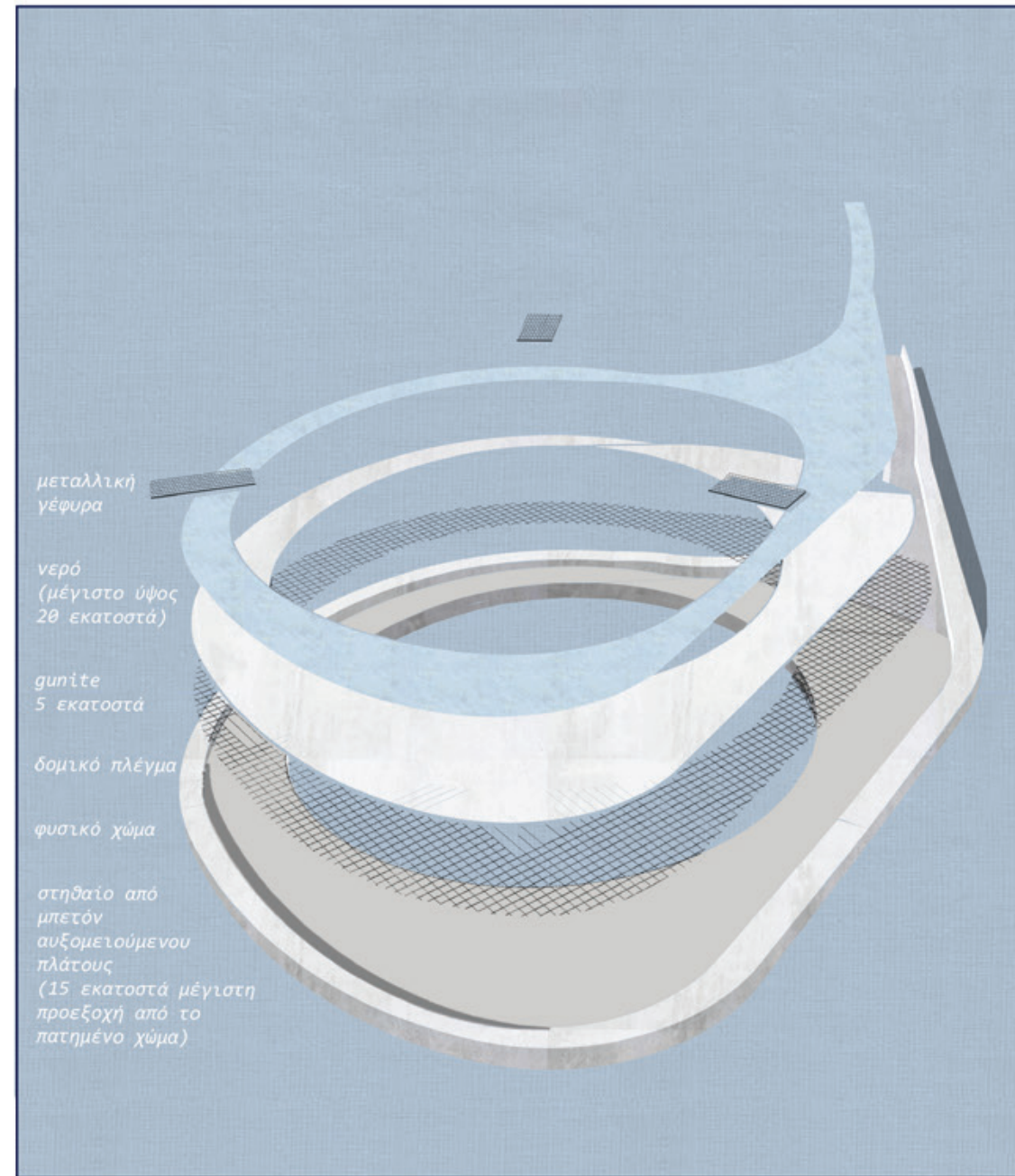
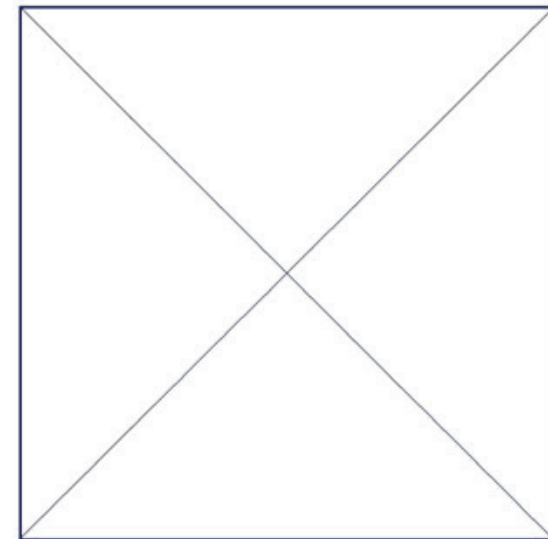
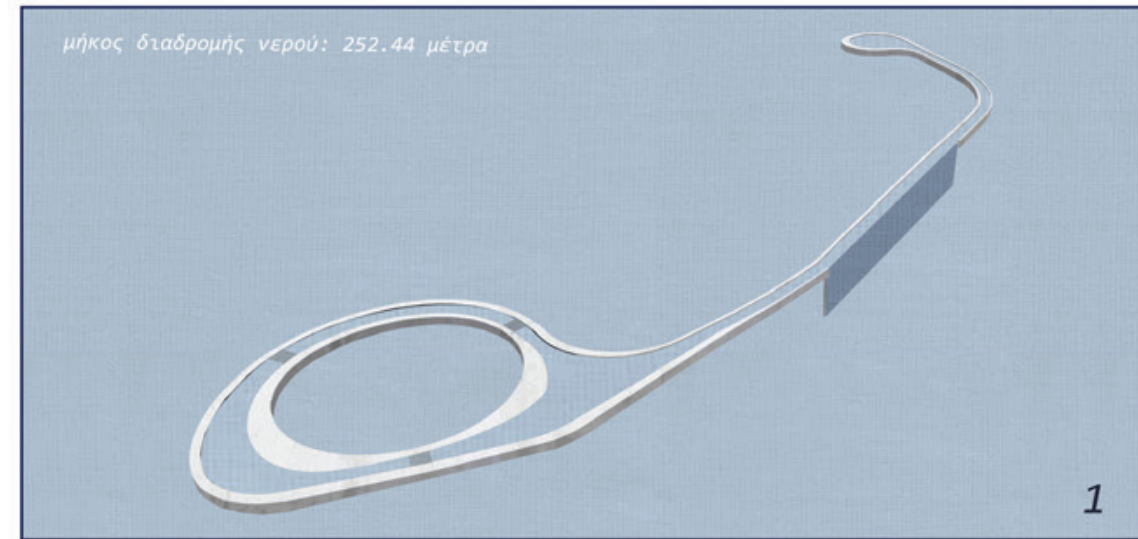
Καθιστικά

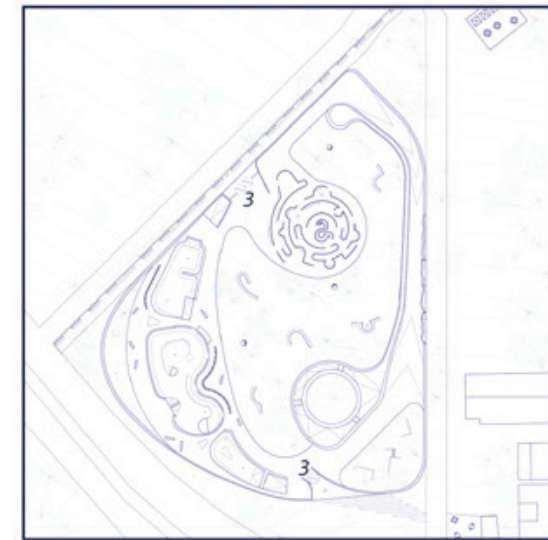
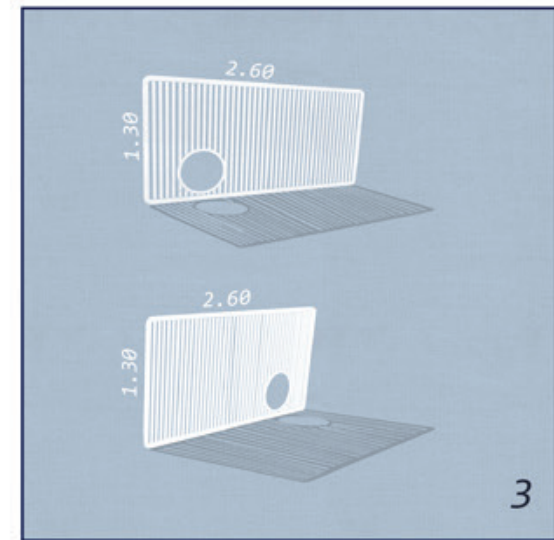
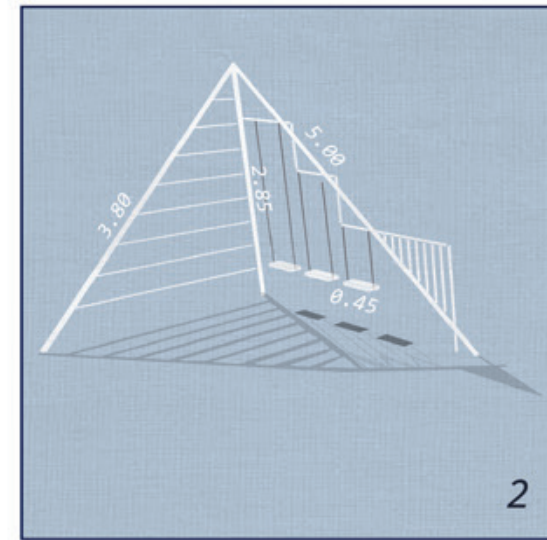
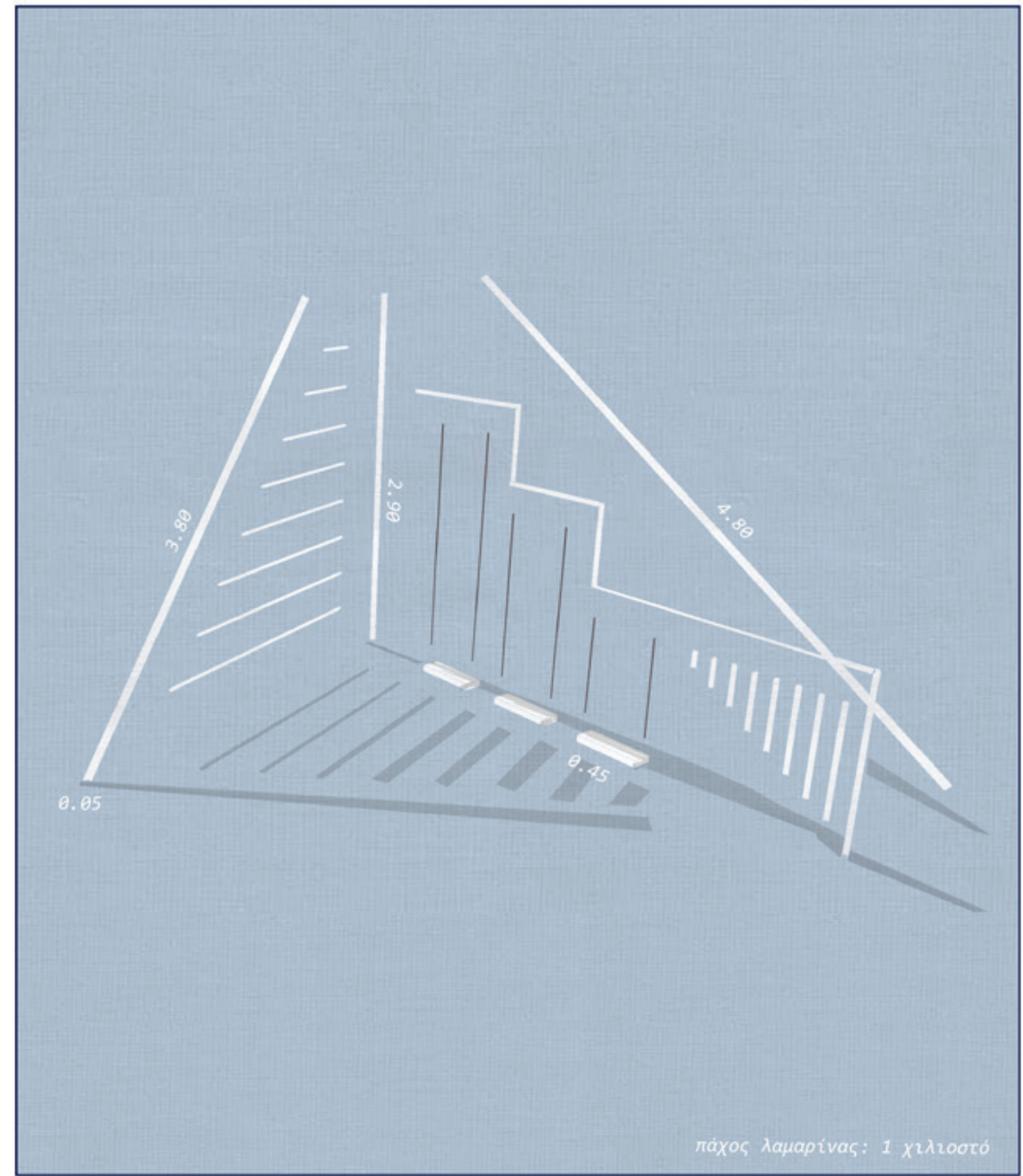
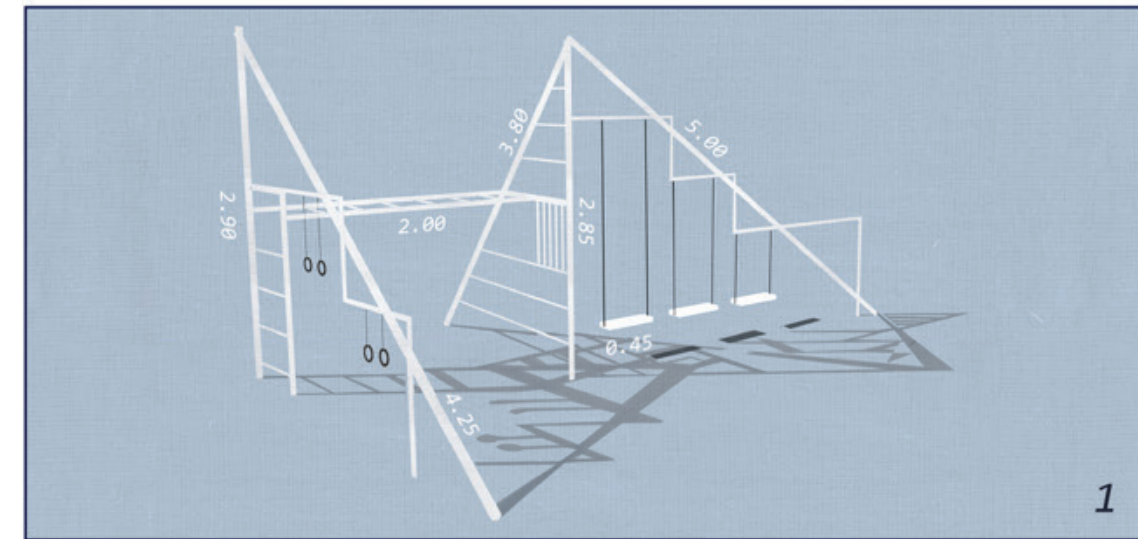
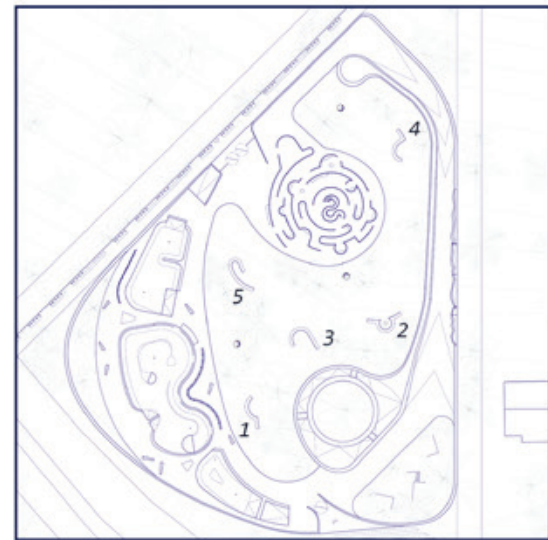
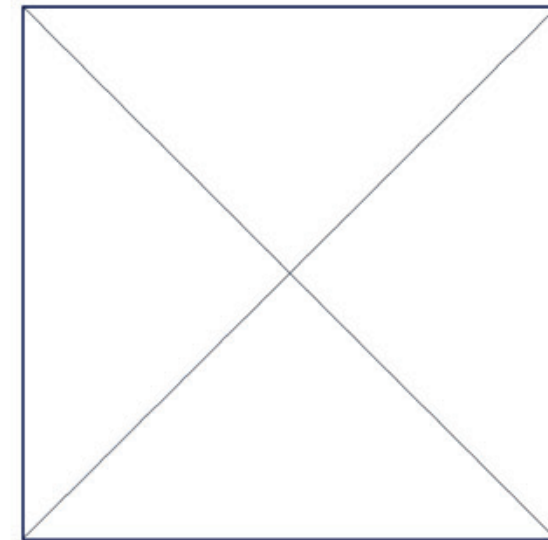
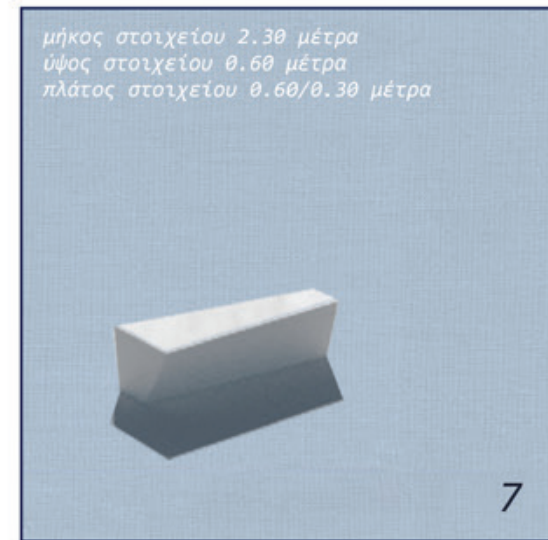
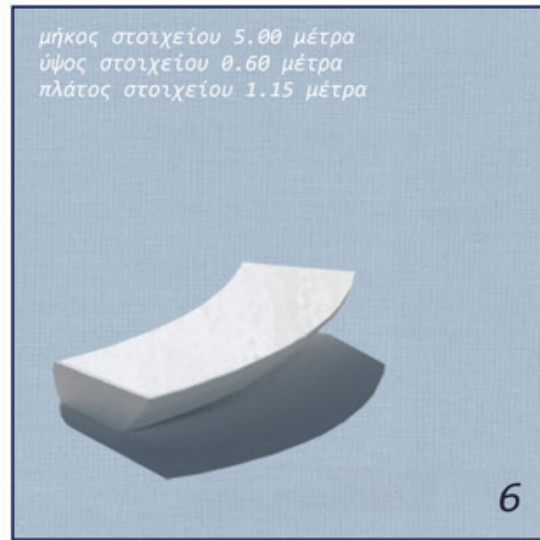
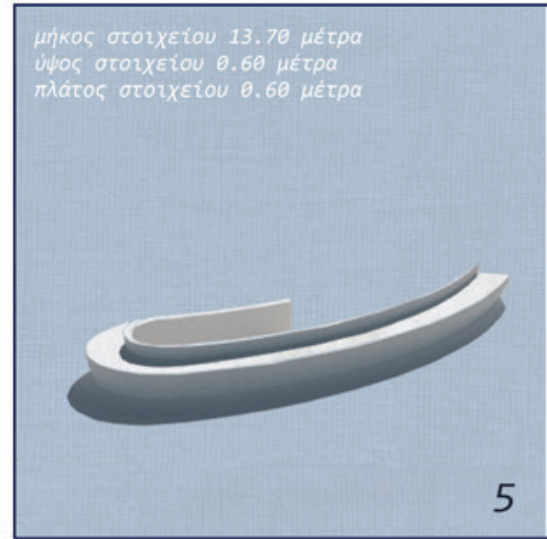
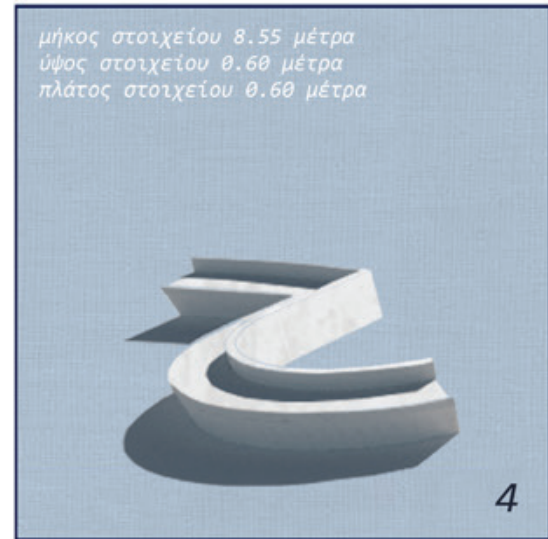
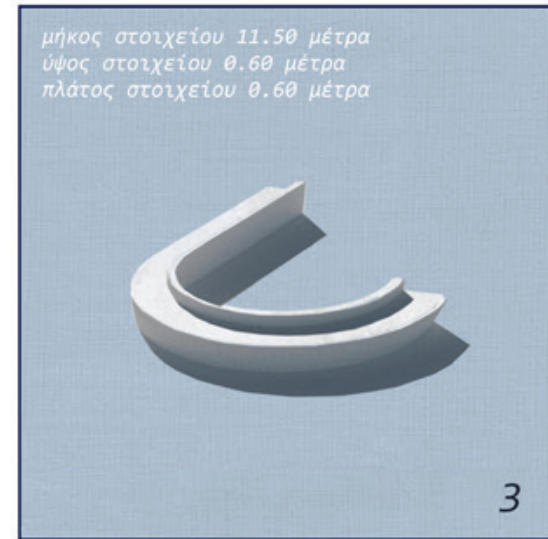
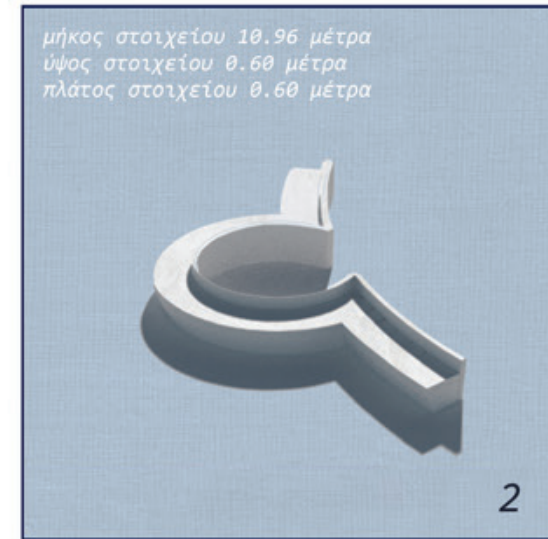
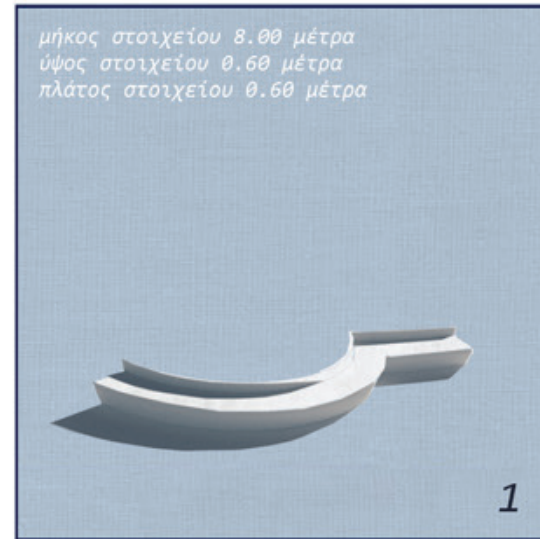
Στο playscape υπάρχουν διαμορφωμένα καθιστικά από οπλισμένο σκυρόδεμα σε καμπύλασχήματα και βρίσκονται στο χωμάτινο τμήμα. Το κάθετο τμήμα που εδράζεται στο έδαφος έχει μία κλίση 30 μοιρών προκειμένου ο καθημένος να μπορεί να τοποθετήσει βολικά τα πόδια του. Επίσης, συναντάται ένα ακόμα είδος καθιστικού, ευθύγραμμο και μικρότερο σε μήκος, που τοποθετείται στα σκ8 παρκ, καθώς και ένα απλό καμπύλο (6), που βρίσκεται επίσης στο skaterark, με διττό ρόλο αφού μπορεί να συμπεριληφθεί και σε κάποια διαδρομή skater.

Μεταλλικά.

Η τελευταία ενότητα στοιχείων του playscape περιλαμβάνει ορισμένες ραβδινές κατασκευές που αποτελούνται από συγκολλημένες μεταλλικές κυκλικές διατομές. Συναντάμε συμπλέγματα από κούνιες, μονόζυγα, κρίκους και άλλα ραβδινά στοιχεία που συμπληρώνονται από νήματα από τα οποία κρεμιούνται ορισμένα στοιχεία από λευκό ανακυκλωμένο πλαστικό, όπως τα καθίσματα από τις κούνιες.

Στην ίδια ενότητα εντάσσονται και οι πόρτες του playscape καθώς αποτελούν και οι ίδιες παιχνίδι. Σειρά μεταλλικών ράβδων συγκολλημένων σε επίσης μεταλλικό πλαίσιο, που έχουν μόνο ένα κενό: ένα στεφάνι 50 cm από όπου μπορεί να μπει ή να βγει μόνο ένα παιδί.





πρόπλασμα 1/100

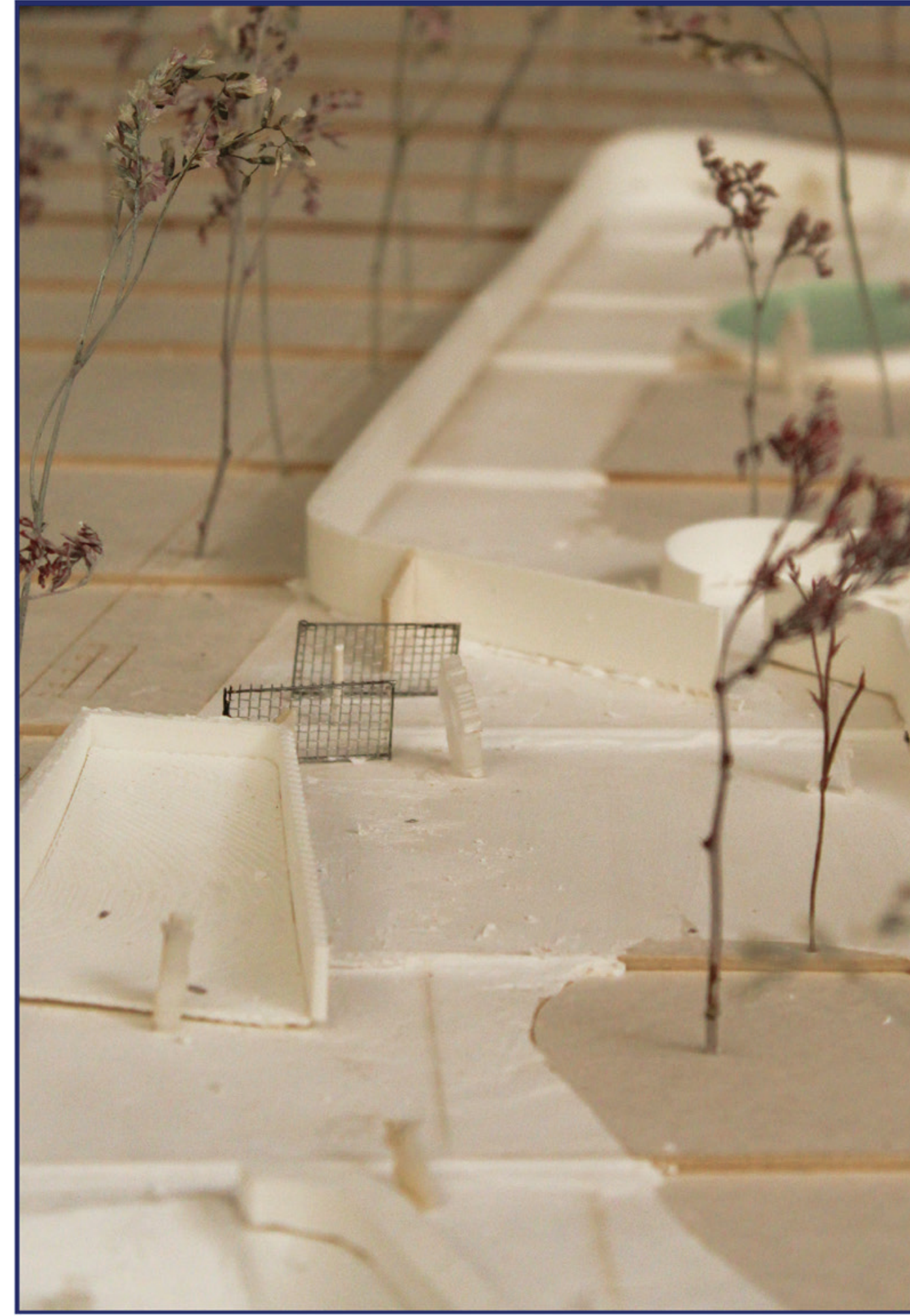
η σύνδεση











απόψεις του playscape

αισθητικό κολάζ









Σημείωμα

Το playscape απευθύνεται σε όλους, ανεξαρτήτως ηλικίας, φύλου, καταβολών, αλλά κυρίως σε όσους έχουν διάθεση να παίξουν. Ο τόπος γίνεται παιχνίδι παρουσία του ανθρώπου, διαφορετικά αποτελεί ένα αυτοτελές χωρικό γλυπτό.

Πέραν των κύριων χρήσεων της κάθε κατάστασης, το πιο σημαντικό είναι αυτό που θα αναπτύξουν τα παιδιά (ή οι μεγάλοι) εισερχόμενοι στο χώρο. Τα παιχνίδια δράσης ή ψαξίματος, τα παιχνίδια με αντικείμενα όπως μία μπάλα, το πιτσίλισμα στο νερό, το κουτσό, το κυνηγητό, ο κρυμμένος θησαυρός, τα παιχνίδια ιστορίας και ρόλων...

Όλα αυτά (και άλλα που δεν έχουμε φανταστεί ακόμα) είναι τα αποτελέσματα της φαντασίας στο παιχνίδι που μπορεί να εμπνεύσει το σχεδιασμένο τοπίο.

*Ο τίτλος του, *c a l m a playscape*, αποδίδει το νόημα του αισθήματος που θέλουμε να δημιουργεί, της ηρεμίας, που αποκτιέται μέσα από την εκτόνωση του παιχνιδιού ή που μπορεί να αποζητήσει κάποιος μέσα σε αυτόν το τοπίο.*

*Ευχαριστούμε την κα. Βοζάνη
και τον κ. Βασιλάτο για την καθοδήγησή τους
καθώς επίσης τις οικογένειες μας Αγγελική, Αθηνά,
Μιχάλη, Ιωάννα, Αχιλλέα, Δέσποινα,
και τους φίλους μας :
Σοφία, Χρύσα, Μυρσίνη, Μαρίνα, Δημήτρη,
Αλεξία, Ιάσωνα, Νιόβη, Ναϊσώ, Ειρήνη, Ευτυχία,
Αντώνη, Θάνο, Παναγιώτη*

